Only War™

Hammer of the Emperor™

Книга гвардейца

WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

ONLY WAR™

ROLEPLAYING IN THE GRIM DARKNESS OF THE 41ST MILLENNIUM

Credits

Lead Developer
Max Brooke

Writing and Development
Blake Bennett, Timothy Cox, Nathan Dowdell, John Dunn, Matthew "HBMC" Eustace, Andy Hoare, Jason Marker, and Ross Watson

Editing
Andrew Kendrick

Proofreading
Graham Davey

Graphic Design
Edge Studios and Dallas Mehlhoff

Cover Art
Imaginary FS Pte Ltd

Interior Art
John Blanche, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Jon Cave, Mauro Dal Bo, David Griffith, Nicholas Kay, Sam Lamont, Clint Langley, Diego Gisbert Llorens, Mark Molnar, Marco Morte, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Niten, Aaron Riley

Managing Art Director
Andrew Navaro

Art Direction
Andy Christensen

Production Management
Eric Knight

Licensing & Development Coordinator
Deb Beck

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Special Thanks
Playtest Coordinator Ronald DeValk. "Veterans of a Psychic War" Benn Williams with Chris Lancaster, Aric Wieder, Rebecca Williams, and Eric Young; "The Librarians" Pim Mauve with Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, and Joris Voogd; "Memento Mori" Jordan Millward with Keri Harthoorn, Kyle Harthoorn-Burton, Kieren Smith, Julia Smith, Malcolm Douglas Spence. Jesse "Bearhammer" Houston.

Games Workshop

Licensing Manager
John French and Graeme Nicoll

Head of Licensing
Jon Gillard

Head of Licensing, Legal, and Strategic Projects
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Only War, the foregoing marks' respective logos, Hammer of the Emperor, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Only War game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2013, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the Fantasy Flight Games logo are trademarks and/or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-61661-655-7 Product Code: IG04 Print ID: 1619MAR13

Printed in China

For more information about the Only War line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Оглавление

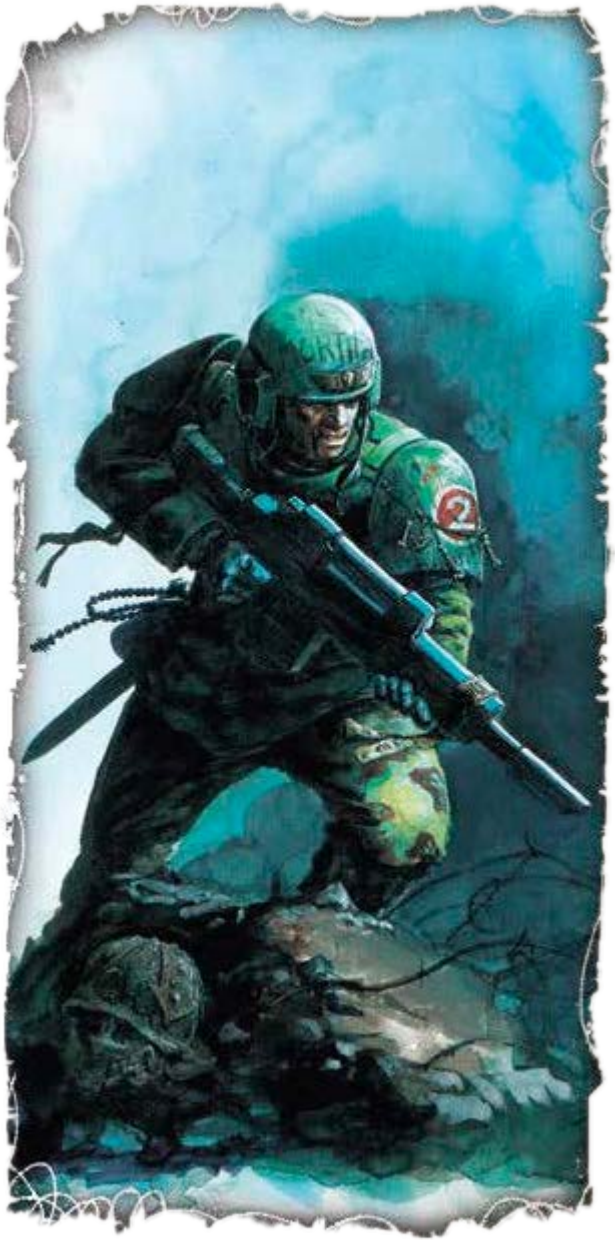
Вступление 5
О чём эта книга 5

Глава I. Герои Империума 6
Новые полки Имперской Гвардии 8
Аттильские лихие всадники 9
Бронтские длинные ножи 13
Всадники смерти Крига 15
Касркины 17
Ледяные воины Вальхаллы 19
Луггнумские сточные крысы 24
Синтиллийские фузилёры 25
Стальные легионы Армагеддона 28
Танитский первый и единственный 31
Штрафники последнего шанса 34
Новые варианты создания полков 36
Новые родные миры и происхождения 36
Новые типы полков и доктрины 39
Недостатки полка 43
Смешанные полки 47

Глава II. Полевая тренировка 50
Продвинутые специальности 51
Боец 53
Бомбист 56
Герой 59
Мастер-артиллерист 63
Полевой хирургеон 67
Пехотный снайпер 71
Разведчик 74
Страж 77
Танковый ас 80

Глава III. Правила войны 84
Новые таланты и приказы 86
Новые таланты 89
Новые приказы 99
Расширенный арсенал 102
Стрелковое оружие 103
Холодное оружие 107
Улучшения оружия 112
Подгонка оружия 113
Необычные боеприпасы 114
Снаряжение и экипировка 115
Кибернетические имплантаты 117
Разнообразие моделей снаряжения 118
Создание модели 118
Верховой бой 122
Особые действия всадника 122
Сражения верхом 124
Особенности скакунов 126
Профили скакунов 127
Создание новых скакунов 131

Примечания и FAQ 132



Примечание переводчика

Этот перевод **«Молота Императора»** дополнен материалами из официального приключения **«Final Testament»**, где описан ещё один специфично-каликсидский полк – луггнумские сточные крысы.

Кроме того, при составлении были учтены исправления, что вносит единственная выпущенная для **Only War** эррата, и не забыт небольшой FAQ.

Перевод **«Базовой книги правил Only War»**, необходимый для игры, а также дополнений **«Щит Человечества» и «Враги Империума»**, вы можете найти:

- **Группа ВК:** www.vk.com/darkheresyekb
- **Яндекс.Диск:** https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng

Переводчик: Широхов С. П.

Издание: 1.5

Вступление

«Мы пришли сюда сражаться с самыми страшными врагами во вселенной, имея только оружие и смекалку. Знаешь, что это значит, солдат? Если окажешься достаточно умён, крепок и везуч, чтобы пережить это, всё остальное будет куда проще!»

- неизвестный сержант Имперской Гвардии перед битвой за Гархайв

«Молот Императора» – это дополнение к **Only War**, сосредоточенное на простых солдатах, что защищают Империум Человечества от миллионов угроз безжалостной галактики сорок первого тысячелетия. Эти герои – мужчины и женщины со всех концов вселенной, что воюют тем, что им дали, и вырывают победу благодаря лишь своей сообразительности и решимости. Имперские гвардейцы сражаются и погибают невоспетыми – их подвиги и поражения ведомы лишь выжившим сослуживцам или вовсе никому. Но, несмотря на это, они продолжают свою службу, ибо таков долг Имперской Гвардии.

Глава I. Герои Империума

Первая глава сосредоточена на полках Имперской Гвардии. Она не только описывает знаменитые части, но и предоставляет новые варианты для создания собственных. Вам предложено немало готовых вариантов – от аттильских лихих всадников и бронтских длинных ножей до танитского первого и единственного и штрафников последнего шанса – а также расширенные правила создания полка, позволяющие вам вводить в игру, как описанные, так и многие другие части. Также в этой главе приведены правила *смешанных полков*, благодаря которым игроки смогут играть отрядами, набранными из двух или более разных частей.

О чём эта книга?

Этот том содержит много возможностей – новые легендарные полки и варианты создания собственных, *продвинутые специальности* для персонажей-гвардейцев, набор новых талантов, *приказов* и снаряжения. Также в книгу включены правила на *смешанные полки* и верховой бой, открывающие новые тактические и сюжетные глубины в **Only War**.

Глава II. Полевая тренировка

Вторая глава описывает *продвинутые специальности*, предназначенные для опытных гвардейцев и заменяющие изначальные Это позволяет персонажам сосредоточиться на определенной группе уже имеющихся навыков или раскрыть в себе новые способности, что сполна отражает невероятную многосторонность Имперской Гвардии. Здесь вам встретятся такие специальности как пехотный снайпер, полевой хирургеон, страж – каждый со своими улучшениями для *товарищей*, своими *склонностями* и орудиями ремесла.

Глава III. Правила войны

Третья глава расширяет возможности всех персонажей, предоставляя им большой комплект новых талантов, подходящих для всех специальностей, и расширенные *приказы* для *товарищей*, что позволит персонажам игроков и их *товарищам* применять на поле боя разные тактики и хитрости. Также здесь есть арсенал с оружием и экипировкой для старых и новых полков, а кроме того – правила на создание разных моделей снаряжения, немного отличающихся от исходных. Наконец, в этой главе вы найдете правила на верховой бой, без которых не обойтись гвардейцам из кавалерийских полков (таких как аттильцы или всадники смерти Крига), что могут сражаться сидя на спинах зверей, описанных здесь же или созданных по особым правилам.

Герои Империума

Новые полки

•

Новые родные миры

•

Новые доктрины

•

Недостатки полка

•

Смешанные полки

Глава I

Герои Империума

«Самопожертвование – вот истинная суть служения Богу-Императору. Рабочие предлагают Ему свой труд, священники – свою веру, а гвардейцы – свои жизни»

- Селливар Гехан, писец

В **«Базовой книге правил Only War»** для игроков и ведущих представлено несколько вариантов готовых полков. Все они – и корпуса смерти Крига, и мордианская Железная гвардия, и отважные кадийцы – самые известные и уважаемые воины в галактике. Наряду с ними в книге описана также комплексная очковая система, позволяющая создавать собственные полки, удовлетворяя нужды и желания игроков и ведущих. Эта глава расширяет материалы **«Базовой книги правил Only War»** в обоих аспектах – представляет, как новые готовые полки, так и новые варианты создания собственных, а также вводит правила на *смешанные полки*.

В числе новичков – лихие всадники, восседающие на могучих зверях кавалеристы. В их рядах – свирепые воины-кочевники с Аттилы и беспощадные всадники смерти Крига. Эти полки (а также любые другие созданные вами кавалерийские части) используют правила верхового боя, изложенные в **главе III «Правила войны»**. Другие достойные упоминания полки и организации, представленные в этом томе – это стальные легионы Армагеддона, ледяные воины Вальхаллы, первый и единственный танитский полк, штрафники «Последнего шанса» и касркины. Наконец, глава также включает три формируемых в Каликсиде типа полков, несущих службу на Внешнем фронте – бронтские длинные ножи, знаменитые суровым кодексом чести и смертоносным умением управляться с ножами, синтиллийские фузилёры, элитные части с крупнейшего в секторе мира-улья, впервые появлявшиеся в приключении **«Eleventh Hour»**, и луггнумские сточные крысы, ранее описанные в приключении **«Final Testament»**.

Наряду с новыми готовыми полками, в этой главе вы найдёте новые варианты происхождения (например, миры-фронтиры и кузницы или шахтерские колонии), новые типы полков (что поможет вам играть лихими всадниками, грозными артиллеристами или безжалостными партизанами), новые доктрины подготовки и специального снаряжения, что усилят специализацию придуманной вами части. Такие варианты как *«Бронебойщики»* или *«Инженерно-штурмовое снаряжение»* дают персонажам доступ к массе новых способностей и сюжетных возможностей. Кроме того, этот раздел включает возможность наградить свой полк недостатками – штрафами, которые игроки и ведущие могут по желанию дать полку в обмен на бóльшее количество очков. Недостатки привносят новый уровень глубины и открывают новые возможности игры за солдат обречённых или разлагающихся полков, гвардейцев, покрывших себя позором на поле брани, воинов, следующих непререкаемому кодексу чести или уроженцев мира, захваченного врагами Человечества.

Наконец, в этой главе вводятся правила на создание *смешанных полков*, позволяющие игрокам и ведущим создавать группы персонажей, что отличаются происхождением, но сражаются под одним знаменем. Используя эти правила можно придумывать полки-«полукровки», собранные из выживших бойцов множества других частей, или отделения, организованные из разных специалистов со всего фронта, исполняющих особые задачи. *Смешанные полки* – одно из нововведений, рассчитанное как на игроков, так и на ведущих, предоставляющее новые игровые и сюжетные возможности для создания историй о солдатах, думающих и действующих по-разному, но сражающихся за одно дело.

Новые полки Имперской Гвардии

«Полк – это базовая единица в структуре Имперской Гвардии. Это стандартное формирование для любого вида войск, от разведывательного до бронетанкового. Структура полка определяет то, какими будут поставленные полку боевые задачи и солдаты, их выполняющие. Именно полками сильна Имперская Гвардия»

- выдержка из «Тактики Империалис»

Описанные ниже полки введены для того, чтобы дать игрокам и ведущим больше вариантов и добавить глубины игре. Здесь рассказано об истории полков и их происхождении – если это известно – а также описано обычное для них оружие и особенности тренировок, и дано краткое описание того, чем эти части сейчас занимаются на Внешнем фронте. Полки созданы по правилам создания полков, изложенными в **«Базовой книге правил Only War»**, дополненными материалами этого тома.

«Не бойся трудностей. Считай их возможностью показать свою веру в Императора!»

- лорд-комиссар Сальери

Ежедневные записи о ходе расследования. Запись 7.

Сегодня Департаменто Мунитору оказал мне великую честь. Мне выпала редкая возможность покинуть уютно-шумные альковы и коридоры, забитые другими писцами, заставленные столами для священных обрядов расшифровки и составления таблиц, и заваленные горами данных, которые предстоит обработать. О, я знал, что это случится, знал с тех самых пор, как Император улыбнулся мне, когда меня перевели с копирования записей о сборе десятины на Дрее и поручили благородную задачу вторичного расчёта потребления пищевых пайков силами Имперской Гвардии на планете Сепирск, что на Внешнем фронте.

Так что, совершенно естественно, что когда я обнаружил то, что выглядело колоссальной ошибкой главного хрониста (огромные размеры поставок на мир, где вели боевые действия всего два полка, а численность врага была столь незначительна, что едва ли стоило вообще вести записи), именно мне и было поручено провести проверку. Конечно, я не ожидал, что удостоюсь такой чести – получить шанс самому разобраться с ошибкой, расспросив лихих всадников аттильского 264-го и кригганского 81-го о том, куда исчезли эти призрачные поставки!

Я пишу это, пребывая на борту пустотного корабля, приписанного к фронту, сражающемуся с гнусными врагами человечества. Как вообще получилось, что такая удивительная возможность выпала именно мне?

- Селливар Гехан, второй хронист каликсидского пути снабжения сил Имперской Гвардии на Внешнем фронте № 4754а

Аттильские лихие всадники

«Пеший солдат – не солдат вообще»

- расхожее высказывание аттильских всадников

Аттильские лихие всадники, полки которых формируют на древней колонии в сегментуме Ультима, – одни из самых знаменитых солдат Имперской Гвардии, наряду со смелыми кадийцами, непреклонными вальхалльцами и стоиками-криганцами. Население Аттилы – это раздробленные, рассеянные кочевые племена, что занимаются скотоводством и воюют друг с другом за еду, землю, лошадей и власть. Благодаря столетиям такой жизни выработался аттильский способ ведения войны и вывелись уникальные кони – и то и другое было поставлено на службу Империуму, когда планету переоткрыли.

Аттила – суровый и жестокий мир немногим меньше Терры, мир широких безводных степей. Его единственный континент занимает почти половину планеты; остальная часть покрыта неизведанным океаном. Центр континента – большая пустыня, известная страшными перепадами температур и погодными изменениями. Летом там настоящее пекло, а зимой – царство снега, песка и ветра. Пустыню кольцом окружают степи и саванны, которыми известна планета, и в которых живёт большая часть её населения.

Это невеликое обитаемое пространство поражает разнообразием – здесь есть холмистые равнины, высокие горные хребты, глубокие внутренние моря и стремительные, полноводные реки. На самом краю континента, вдоль его длинного побережья, растут густые вечнозелёные леса. На планете лишь один город – шумный мегаполис Ханасан. Там располагается аттильское правительство, основные ремесленные центры и маленькая, едва терпимая местными, миссия Экклезиархии.

Сами аттильцы – это крепкие, вспыльчивые люди невысокого роста с орехового цвета кожей, чёрными волосами и глазами и резкими, обветренными лицами. Некоторые заплетают волосы в длинные косы, а грубоватые лица многих мужчин украшают впечатляющие усы. Независимо от пола, аттильцы приметны кривыми ногами, длинными руками, широкими плечами и пронзительными глазами. Они прирождённые всадники, что непринужденно чувствуют себя в седле, но неуклюжи, оставаясь на своих двоих. Некоторые, «вступая в возраст» получают ритуальные шрамы – длинные вертикальные рубцы, резко выделяющиеся на лице, благодаря втёртому в них пеплу.

Жизнь на Атилле неразрывно связана с животными. Два вида особенно важны для местных жителей – овигоры, которых аттильцы едят, и, конечно же, кони, на которых они сражаются. Лошади служат им верными спутниками и скакунами, а овигоры – главным источником пищи.

Местная вариация Имперской веры раскрывает разные аспекты святости через изображения лошадей и всадников. Труд, игра, смена времён года – всё это тесно связано с выращиванием овигоров, которых аттильцы летом отгоняют к центру планеты, а зимой – возвращают на тучные пастбища умеренной полосы. Глубокая связь местных жителей с лошадьми как рабочими и боевыми зверями – одна из причин, по которым на Аттилле формируют полки лихих всадников.

Аттильцы великолепны в стремительных рейдах и стычках, и Имперская Гвардия с немалым успехом использует их в этом качестве по всей галактике. Их кавалерийские атаки отчасти устрашают, отчасти завораживают союзников, потрясая их зрелищем воли аттильцев и мощи Имперской Гвардии. Врагам же ревущая стена коней, солдат и копий со взрывающимися наконечниками должна казаться ничем иным как молотом самого Бога-Императора, сокрушающего тех, кто прогневал Его, спровоцировав аттильцев.

Подготовка и снаряжение

Верный боевой конь и умение на нём ездить – самая важная часть снаряжения и подготовки аттильца. Невысокие, сильные и раздражительные, они прошли через столетия благодаря своему уму, бесстрашию и невероятной выносливости. Крепкая мускулатура и природная неутомимость позволяют скакать без остановок, с умеренной скоростью покрывая километры однообразных степей, что составляют пейзаж Аттилы.

Несмотря на то, что лошади, очевидно, неспособны летать, некоторые всадники находят сходство между кавалерийской атакой и высадкой воздушного десанта. Это не лишено смысла, ведь кони также способны необыкновенно стремительно пересекать небольшие расстояния, позволяя наездникам нанести удар тогда, когда враг ещё не ожидает его.

Главное оружие аттильцев – смертоносные охотничьи копья в полтора человеческих роста длиной. Это оружие специально сбалансировано и укреплено так, чтобы поглощать импульс удара, и оснащено специальным штыковым креплением, позволяющим солдату использовать разные виды наконечников в зависимости от задания. Это могут быть как противотанковые наконечники, представляющие собой кумулятивные или мельта-заряды, монозаточенные острия или даже плазменные наконечники, при ударе которыми происходит детонация крохотного плазменного реактора. Кроме того, всадники вооружены лазерными или болт-пистолетами, которые они пускают в ход после копий наравне с тяжёлыми кривыми саблями, созданными для того, чтобы рубить врагов с седла. Аттильцы носят лёгкую флакброню, похожую на традиционные для всадников ламеллярные доспехи, что даёт им неплохую защиту, но не перегружает наездника и не снижет его манёвренности. Кроме оружия, пары гранат, запаса еды, немногочисленной всячины из стандартного набора да «Памятки имперского гвардейца» аттильцы не возят с собой почти ничего, полагаясь на то, что лучше всего им поможет скорость, внезапность и свирепость.

Большая часть аттильских всадников – налётчики и партизаны, чья тактика отточена тысячелетиями племенных войн. Они используют складки местности и растительность, чтобы скрывать свои передвижения, и внезапно появиться на возвышенности или из-за гряды холмов и стремительно броситься на врага со склонёнными копьями и боевыми кличами. Это потрясающее зрелище, и ему редко удаётся не устрашить врага и не расстроить его ряды. Нанеся первый удар, аттильцы разворачивают коней и вновь бросаются в бой, расстреливая врагов из пистолетов и рубя их саблями с устрашающим мастерством. Столь же хорошо аттильцы умеют справляться с танками. Их скорость, ловкость и искусность во владении охотничьими копьями позволяет вывести из строя почти любую технику, кроме самой тяжёлой.

Аттильские лихие всадники на Внешнем фронте

Лорд-маршал Ганзорик, осознав склонность аттильцев к партизанской войне и искусность в борьбе, как с пехотой, так и с техникой, с потрясающими результатами применяет служащих на Внешнем фронте лихих всадников. Под началом незаменимого командующего Тенцинга, протеже знаменитого военного вождя Могула Камира, аттильцы долгое время сражались с орками и повстанцами-людьми, косой проходясь по рядам мятежников и зеленокожих и умело сея хаос во вражеских армиях.

Аттильский 264-й полк лихих всадников

Аттильский 264-й полк лихих всадников завоевал известность на Внешнем фронте, сражаясь с отступниками и мародёрами, терзавшими имперские линии снабжения и миры, оставшиеся уязвимыми из-за военных действий против Северова домината. Хотя бойцы 264-го мало участвовали в крупных операциях на Внешнем фронте, население нескольких имперских миров продолжает существовать лишь благодаря стремительным действиям аттильцев. Командующая Хутулун, одна из самых многообещающих учениц Тенцинга, командовала 264-м на Циске, Синофии и Ориаде, где терзала врагов и перехватывала их отряды, едва те успевали высадиться, не давая им добраться до уязвимых целей. Сейчас полк находится на Сепирске, куда был отправлен для того, чтобы уничтожить крупные силы отступников, укрепившихся в Гархайве, главном улье планеты.

Увы, несколько месяцев назад боевые действия зашли в тупик из-за нашедшейся у повстанцев авиации. Не имея толковых сил противовоздушной обороны, расположенные на Сепирске аттильцы и криганцы, были вынуждены перейти к обороне и ждать помощи. Последнее чрезвычайно раздражает командующую Хутулун и её людей. Аттильские всадники привыкли вести наступление, сеять хаос в рядах противника и сминать их решительным ударом. Сейчас Хутулун сделала своей главной целью аэродромы, рассчитывая уничтожить отступников, обороняющих эти важные объекты, стремительными и агрессивными ударами своих передовых отрядов, пока сама авиация воюет с другими имперскими гвардейцами в Гархайве.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к аттильскому 264-му полку «Стремительные копья», получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Выносливости, +3 к Ловкости, +3 к Товариществу, -3 к Дальнему бою.

Начальные склонности: Ловкость.

Начальные умения: «*Атлетика*», «*Выживание*», «*Обыденное знание (Война)*».

Начальные таланты: «*Засада*» или «*Искусный наездник*»; «*Крепкий орешек*», «*Кошачье приземление*»; «*Поединщик*» или «*Плечом к плечу*»; «*Уличный боец*».

Гордость превыше разума: члены этого полка обязаны проходить **трудный (-10) тест Силы воли** всякий раз, чтобы отказаться от формального вызова или проигнорировать урон своей чести. Успех в тесте означает, что персонаж сумел взглянуть на происходящее со стороны и не обращает внимания на попытки спровоцировать его. Провал означает, что провокация удалась, и оскорблённый должен немедленно ответить на вызов (в предназначенной для разрешения конфликтов формализованной и традиционной дуэли или вразумив наглеца кулаками) или получить штраф -10 на тесты Силы воли до конца игровой встречи. Это накопительный штраф – он будет увеличиваться, если персонаж в течение одной встречи станет терпеть оскорбления одно за другим. Ведущий может изменить сложность теста – и эффект от его провала – в зависимости от своего взгляда на обстоятельства.

Застрельщики: когда солдат полка застрельщиков атакует застигнутую *внезапностью* или *беззаботную* цель, применяя *особое действие всадника «Бей и пропадай»*, он увеличивает расстояние, на которое его скакун может передвинуться после атаки, на количество метров, равное бонусу Ловкости скакуна.

Кровные узы: аттильцы тысячелетиями жили бок о бок со своими скакунами. Всё культурное самоопределение аттильцев строиться вокруг этих малорослых, выносливых и стойких лошадей. Коней используют не только для работы или войны, но и как источник пищи и сырья. Им находится место даже во множестве религиозных обрядов. Аттильцев и их лошадей объединяют тесные узы общей культуры, традиций, службы и взаимной привязанности. Находясь вдали от имперских линий снабжения, аттильцы могут даже подкреплять силы небольшими порциями крови своих скакунов, смешанной с собранными растениями и превращённой в питательную кашу, что разогревают над огнём. Находясь в поле вместе со своими скакунами, аттильские лихие всадники никогда не страдают от голода и жажды.

Неграмотные: как и в случае с уроженцами других феодальных миров, очень немногие аттильцы нашли время, чтобы научиться читать и писать. Их жизни заняты войной, а письменность – удел писцов и учёных, и очень немногие, даже среди знати, считают нужным учиться грамоте. Поэтому аттильцы не получают умения *«Языкознание (Низкий готический)»* при создании персонажа, но способны говорить на нём до тех пор, пока это не требует тестов умения.

Сторонящиеся машинных духов: хотя аттильцы обладают техническими познаниями и достаточно знакомы с божественными технообрядами, для того, чтобы обслуживать своё оружие и снаряжение, жизнь на родине не могла научить их обращаться со множеством таинственных устройств и механизмов, что можно они встречают на службе Бога-Императора. Аттильцы получают дополнительный штраф -10 на тесты *«Обыденного знания (Техника)»*, *«Медики»* и *«Пользования техники»*, если у них нет этих умений.

Начальное количество ран: персонажи из этого полка на старте получают +1 рану.

Стандартный полковой набор: одно кавалерийское охотничье копьё *хорошего качества* (главное оружие), один лазпистолет *хорошего качества* и четыре батареи, две фраг-гранаты, мононож, две крак-гранаты, две дымовые гранаты, флак-жилет и флак-шлем, полевой набор (комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели), противогаз, лошадь, седло, две седельные сумки, амуниция для зверя (вожжи, сбруя и т. д.) на игрового персонажа.

Излюбленное оружие: кавалерийское охотничье копьё, болт-пистолет.

Создание аттильских лихих всадников

Аттильский 264-й полк «Стремительные копья» был создан по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 **«Базовой книги правил Only War»** и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: феодальный мир; также добавлена уникальная особенность «*Кровные узы*», описанная выше.

Командир: оптимист.

Тип полка: полк лихих всадников.

Доктрины: «*Закалённые бойцы*», «*Застрельщики*».

Недостаток: «*Честь прежде всего*».

Общая стоимость: 12 очков.

«Мне недостаточно одержать победу – мне надо, чтобы мои враги были полностью побеждены. Мне недостаточно убивать – мне надо, чтобы все мои враги пали. Мне недостаточно достичь успеха – мне надо, чтобы всех остальных постигла неудача!»

- Могул Камир, при подавлении мятежа в 23-ем квадранте

Ежедневные записи о ходе расследования. Запись CLXI.

После нескольких месяцев в пустоте моё путешествие закончилось. Или, быть может, следует сказать, что после нескольких месяцев в пустоте моё путешествие только началось. Когда посудина, что везла груз лазганов и меня самого, достигла земли, а я прекратил молить Его-на-Земле о безопасной посадке, мы оказались в очень странном месте, где вокруг пусто, небеса – бесконечны, а улей где-то вдали.

Вскоре к месту посадки прибыл командир одного из действующих здесь полков Имперской Гвардии. Хотя сам я раньше не встречал святых воинов Императора, я видел шествие гордых сентиллийских фузилёров через часть улья – их знамёна были великолепны, а строй – безупречен.

Командующая Хутулин, вождь аттильского 264-го, была совсем не такой, как я ожидал. Она и сопровождавший её небольшой отборный отряд подъехали ко мне на крупных четвероногих ездовых зверях. Командующая легко соскользнула со скакуна и подошла к ящикам, распространяя вокруг атмосферу доверительности, совершенно чуждую чопорным сентиллийцам. Обнажив длинный нож и перерезав верёвки на одном из ящиков, она подняла крышку. Внутри были аккуратные ряды лазганов. Хлопнув крышкой, она резко развернулась ко мне, я невольно сделал шаг назад.

- Ещё лазганы? Мы не запрашивали лазганы. Нам нужно что-нибудь против авиации!

В её голосе было обвинение, и я бросил на неё возмущённый взгляд, прежде чем понял, что я совершенно один. Поддержать меня было некому, так что я призвал на помощь всю гордость моего благородного призвания и заносчиво возразил:

- Департаменто Мунитору м не совершает ошибок.

Услышав это, командующая откинула голову назад и рассмеялась. Я испугался, что её грубый смех станет моим поминальным звоном. Но она убрала нож и нанесла мне то, что, как я надеялся, должно было бы дружеским хлопком по спине, хотя этот удар выбил воздух у меня из груди.

- Славно. Не ожидала, что у тебя, чернильная душа, есть чувство юмора.

- Селливар Техан, второй хронист каликсидского пути снабжения сил Имперской Гвардии на Сепирске № 4754а

Бронтские длинные ножи

«Называешь это клинком? Да я скорее выйду против орды орков голым, чем доверю жизнь такому ничтожному куску стали!»

- сержант Уэн Шейл, 5-й полк бронтских длинных ножей

Мир-улей Бронт, расположенный внутри Предела Голгенны, славится как место, которому присуща не только жестокость, но также порядок и дисциплина, коих не сыщешь в других ульях. Это один из самых молодых миров такого типа в Каликсиде – он был основан спустя едва ли десяток лет после окончания Голгеннова крестового похода. Бронт стал наградой для 33-й группы армий, последней из всего крестоносного воинства сложившей оружие после основания сектора. Планета прошла стремительную индустриализацию и была переклассифицирована в улей всего через тысячу лет после заселения.

Население Бронта сложилось из миллионов сражавшихся плечом к плечу имперских гвардейцев и их семей с десятков миров. А потому на Бронте принята по-военному строгая дисциплина и чтутся родственные связи, а то, что раньше было полками, превратилось в систему семей-кланов. Эти кланы составляют ядро бронтского общества – они поддерживают обычаи далёких миров и прививают людям патриотизм и глубокое чувство долга. Вместе с тем, военные традиции, что во многом определяют культуру этой планеты, гарантируют и то, что сами кланы, подобно своим предкам, всегда будут готовы встать на защиту Империума. Разногласия между кланами решаются в ритуализованных массовых сражениях, участники которых ценят всевозможные клинки куда выше пистолетов, винтовок и другого стрелкового оружия.

Такие бои редко заканчиваются чем-то серьезнее шрамов, которые бронтцы не привыкли прятать. Шрамы говорят о победах и поражениях своего обладателя, и любой бронтец может поведать историю каждого своего шрама. Многие из таких отметин считаются знаком опыта и доблести, другие же – позорным клеймом. Особенно последнее касается шрамов на спине, которые носят либо преступники, пережившие бичевание, либо трусы, бежавшие от врага и потому раненые в спину. Бронтцы презирают бездельников и слабых духом, так что носителю позорных отметин вряд ли удастся достичь хоть сколько-нибудь достойного положения.

При вербовке в Имперскую Гвардию, разные роты, взводы и даже отделения умышленно набирают из членов разных кланов, стремясь, чтобы сослуживцы вели свой род от разных предков. Так делается, поскольку каждый полк представляет Бронт и его народ в целом, а не отдельную его часть, а узы совместно пролитой во время ритуальных боев крови удерживают эти разномастные группы вместе, не давая им развалиться, несмотря на все различия.

Бронтцы уважают тех, кто показал себя достойным противником в бою, а с воинами из других кланов они сражались множество раз. Эти солдаты открыто демонстрируют свои шрамы и носят с собой любимые ножи, добавляя новые к своему арсеналу за каждую пережитую кампанию – то, насколько матёр гвардеец с Бронта можно прочесть по шрамам на его руках, груди и лице, а также по ножам, что он носит на броне. Бронтские офицеры следуют этой традиции ещё более увлечённо, нося на поясе и даже за спиной целые коллекции мечей, а по шрамам можно определить, насколько из этих людей хорошие командиры – и редко случается, чтобы значительного успеха добился обладатель позорящих отметин на спине.

Из бронтцев обычно формируют полки линейной, механизированной и лёгкой пехоты. Склонность лезть в ближний бой не очень подходит танкистам и артиллеристам, так что таких частей среди бронтцев очень мало. Зато эти солдаты отлично себя показывают на передовой, насаживая врагов на штыки или тихо снимая чужие патрули чернёными ножами. Конечно, есть заметные исключения – например, 82-й танковый, чьи взводы «Леманов Руссов Разрушителей» непременно отыщутся в самом сердце битвы, разнося врагов и укрепления с близкой дистанции.

Бронтские длинные ножи на Внешнем фронте

Бронтцы гордятся тем, что продолжают дело своих предков, сражаясь за Империум, как поколения назад это делали крестоносцы лорда Анжуйского. Каликсида – ещё молодой и довольно неспокойный сектор, так что длинные ножи повидали много местных конфликтов – от Меритеховых войн до восстания мутантов на Тренче и умиротворения Капеллы-47, хотя ныне очень много полков приходится посылать на далекие войны – особенно в Пограничный крестовый поход, что поглощает всё больше солдат с каждым годом.

Когда герцог Север XIII аннексировал миры за пределами Периферии, Бронт увеличил масштабы вербовки, стремясь предложить Мунитору и лорду сектора Хаксу больше солдат, дабы покарать предателей, посягнувших на то, за что их предки проливали кровь. Десятки полков бросают в Периферию и окрестности каждый год и конца-края этому не видно.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к 5-му полку бронтских длинных ножей, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +2 к Ближнему бою, +3 к Силе, +3 к Ловкости, +3 к Товариществу, -3 к Интеллекту.

Начальные умения: «*Атлетика*», «*Обман*», «*Обыденное знание (Империум)*».

Начальные таланты: *«Быстрая перезарядка», «Крепкий орешек»; «Обострённые чувства (Слух)»* или *«Паранойя»* или *«Неприметельный»; «Уличный боец».*

Привычка к толпе: бронтцы выросли в окружении людских толп, и привыкли с легкостью просачиваться даже через самые тесные скопления народа. Толпа для бронтцев не считается *пересечённой местностью*. Совершая *натиск* или *бег* через толпу, бронтцы не получают штраф на тест Ловкости, сделанный для того, чтобы устоять на ногах.

Привязанные к улью: бронтцы редко сталкиваются с ужасами открытого неба или выходят на унизительно открытые пространства. Находясь вне закрытого помещения или искусственного окружения (город-улей, звёздный корабль и т. п.), бронтцы получают штраф -10 на все тесты *«Выживания»* из-за слишком большой чуждости им таких мест.

Начальное количество ран: персонажи-бронтцы на старте получают -1 рану.

Стандартный полковой набор: лазган М36 и шесть батарей, мононож *высшего качества*, два ножа, флак-доспех, три фраг-гранаты, три крак-гранаты, униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на четыре недели, вокс-бусина, фотовизор.

Излюбленное оружие: автопушка, мельта.

5-й полк бронтских длинных ножей

Ныне существующий бронтский 5-й – это уже четвёртый по счету полк, носящий такое имя и блюдущий такие традиции. Командует им дерзкий и харизматичный полковник Йоан Дуннох. Сформированный после открытия Внешнего фронта, бронтский 5-й несёт службу на Культе, будучи частью экспедиционного корпуса, расквартированного в Форт-Друзе, где отбивает бесконечные орочьи нападения, лишь изредка позволяя себе передышку. Проведя годы войны на передовой, длинные ножи понесли немалые потери в постоянных штурмах, но благодаря славе и непреходящим успехам их полк был усилен выжившими бойцами из других бронтских частей. Уже шестнадцать пехотных полков сплотилось под знаменем 5-го. Война свела вместе этих солдат и превратила их в братство закалённых ветеранов.

Полковник Дуннох, прославившийся тем, что бился в первых рядах при штурме орочьей крепости на Тиррее – это человек, для которого не существует кошмаров войны. Когда амбициозный, но также волевой и одаренный, что немало способствовало его возвышению, Дуннох принял командование бронтским 5-м, полк был брошен в бои против орков, где мечи и ножи гвардейцев вдосталь отведали крови и плоти зеленокожих. Верховное командование Внешнего фронта несколько раз объявляло благодарность Дунноху и его полку за уничтожение орочьих крепостей и срыв наступлений зеленокожих, а его солдаты заслужили славу лучших специалистов по ближнему бою среди всех полков, стоящих на пути опустошительного нашествия Мракозуба.

Гвардейцы бронтского 5-го, неофициально носящего название «Сеятели шрамов», обладают всеми достоинствами уроженцев своей родины. Это сильные, находчивые воины и мастера ножевого боя, что не струсят, столкнувшись с врагом, и чья преданность и дисциплинированность не вызывает вопросов. Их храбрость не знает сомнений, а их ножи – не ведают жалости к врагам Империума.

Создание бронтских длинных ножей

Бронтский 5-й полк «Сеятели шрамов» был создан по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 **«Базовой книги правил Only War»** и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: мир-улей.

Командир: оптимист.

Тип полка: полк линейной пехоты.

Доктрины: «*Закалённые бойцы*», «*Хорошее снабжение*».

Общая стоимость: 10 очков.

Всадники смерти Криза

«Они двинулись вперед, и лишь цокот когтей нарушал тишину. С их губ не срывалось ни боевых кличей, ни выкриков, ни насмешек. Без жалости и без ликования они просто убивали и убивали, пока не осталось ничего, кроме тишины»

- Селливар Гехан, писец

Всадники смерти – знаменитая и уникальная часть корпусов смерти. Во время гражданской войны на Криге, и верноподданным, и мятежникам постепенно становилось всё труднее применять танки и другие боевые машины. Запасы топлива и запчастей истощались, умелые люди и их знания гибли, а всё новые и новые шрамы, что появлялись на лице планеты, бросали вызов даже гусеничной технике. Когда у верноподданных криганцев закончились танки, запчасти и экипажи, они возродили древние кавалерийские части, начав разводить обитающих на планете выносливых лошадей и генетически модифицировать их, превращая в боевых зверей для специально обученных кавалерийских рот. Верные Императору криганцы обрушили эти новые войска на ничего не подозревающих врагов и добились немалых успехов.

Около трёх столетий всадники смерти были опорой сил верноподданных криганцев, а когда восстание было, наконец, подавлено, а планета – возвращена в лоно Империума, эти кавалеристы стали важной частью корпусов смерти. Несмотря на то, что сейчас криганские полки снабжаются «Леманами Руссами», «Химерами» всех видов, топливом, запчастями и боеприпасами, всадники смерти всё ещё составляют важную часть десятины, то Криг платит Имперской Гвардии.

Столь же мрачные и фаталистичные как их собратья-пехотинцы, всадники смерти, возможно, даже больше их охвачены тягой к самопожертвованию во имя Бога-Императора и блага Империума. Безымянные и безликие, как и все криганцы – даже их кони носят поверх глаз и пастей тяжёлые бронированные респираторы, скрывающие странные лошадиные морды – всадники смерти безо всяких сомнений бросаются в яростные атаки прямо на позиции противника с охотничьими копьями наперевес. Мрачное успокоение, которое они получают, топча врагов Бога-Императора, в сочетании с типичным криганским стремлением к мученичеству делает всадников смерти чрезвычайно эффективным и опасным подразделением.

Криганские кавалеристы, как и их коллеги с Аттилы, ездят на верных скакунах и используются для стремительных атак и разведки. Однако там, где аттильцы прибегают к тактике партизанской войны и молниеносных рейдов, что сеют ужас и смятение в стане врага, тяжёлые роты всадников смерти полагаются на грубую силу и мощь коней. Эти звери, обобщенно именуемые «криганскими скакунами» – искусственно выращенные потомки земных лошадей, подвергнутые глубокой генетической модификации, что сделала их сильнее, крепче, выносливее и свирепее. Это высокие, зловещего вида создания с красными глазами и бледной, лишённой волос кожей, обтягивающей крупные мышцы. Вместо копыт их ноги заканчиваются двумя толстыми пальцами с сильными острыми когтями – они помогают, как держать равновесие, так и больно лягаться. Клонируемые под бдительным оком посланной на Криг миссии магосов Биологис, эти звери обладают множеством уникальных биосозданных органов, что позволяют выживать в самых загрязненных регионах и самых невыносимых условиях. Более того – уже после извлечения из баков для клонирования, скакуны переносят вживление подкожной брони, осмотических лёгких и систем впрыска химикатов – стимуляторов, блокаторов боли, боевых наркотиков и иных веществ, призванных усилить живучесть, чувствительность и боевую эффективность скакуна.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к 9-му уланскому полку всадников смерти Крига, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Выносливости, +3 к Ловкости, +3 к Силе воли, -3 к Дальнему бою.

Начальные склонности: Ближний бой, Сила воли.

Начальные умения: *«Выживание»*, *«Запугивание»*, *«Обыденное знание (Война, Имперская вера, Имперская Гвардия, Экклезиархия)»*, *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Начальные таланты: *«Кошачье приземление»*, *«Неостановимый натиск»*; *«Стальные нервы»* или *«Ортопраксия»* или *«Непоколебимая вера»*.

Безликие, безымянные и беззаветные: как и их собратья из корпусов смерти, криганские всадники отвыкли считать себя личностями. Они – лишённые любых отличительных особенностей вплоть до имён, скрытые за масками противогазов инструменты. Это же касается и их скакунов – крупных, свирепых, покрытых броней конеподобных созданий. Подобное отсутствие индивидуальности также лишает их страха и сомнений, что могут помешать в противостоянии с самыми жуткими врагами. Тесты *страха* и *подавления огнём* для этих персонажей игнорируют все штрафы и всегда считаются просто **средними (+0) тестами Силы воли**.

Лишь одной жизнью можно пожертвовать: криганцы настолько охвачены стремлением к мученичеству, что часто склонны идти на ненужный риск и скорбеть от того, что пожертвовать собой они могут лишь один раз. Персонажи-криганцы должны преуспеть в **простом (+10) тесте Силы воли**, чтобы отступить из боя или предпринять другие действия, направленные на сбережение собственной жизни.

Тяжёлая кавалерия: члены этого полка увеличивают расстояние, которое их скакуны способны преодолеть, совершая «*Сокрушительный натиск*» (*особое действие всадника*), на количество метров, равное удвоенному бонусу Ловкости скакуна.

Малочисленные: всякий раз, когда *отделение* из этого полка запрашивает подкрепления (чтобы заменить павших *товарищей*), оно обязано предпринимать **сложный (-20) тест *снабжения***, если большая часть полка ведёт боевые действия, или п**ростой (+10) тест *снабжения*** если значительная часть полка не находится «в поле» (в сложности этих тестов уже учтены все модификаторы, кроме тех, что пожелает добавить ведущий). Провал теста означает, что у полка просто нет солдат, чтобы усилить прореженное *отделение*.

Начальное количество ран: персонажи, принадлежащие к этому полку, на старте получают +2 раны.

Стандартный полковой набор: два кавалерийских охотничьих копья (главное оружие), лазпистолет и четыре батареи, две фраг-гранаты, две крак-гранаты, две дымовых гранаты, флак-жилет и флак-шлем, полевой набор (униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели), криганский ездовой зверь, седло, две седельные сумки, амуниция для зверя (вожжи, сбруя и т. д.) на игрового персонажа.

Излюбленное оружие: кавалерийская сабля, кавалерийское охотничье копьё.

Всадники смерти – мастера кавалерийских атак, что проносятся по полям брани всей галактики, топча и сокрушая врагов. Безо всяких церемоний эти фанатики врубаются во вражеские ряды и пускают в ход копья, тяжёлые сабли и другое оружие, а скакуны кусают, лягают и затаптывают врагов, превращая их в кровавое месиво. Ввязавшись в бой, всадники смерти никогда не отступают – они или сражаются до тех пор, пока все враги не полягут, или пока не полягут до последнего человека все всадники смерти, и лишь самый волевой или почитаемый офицер может заставить криганцев прекратить неистовый бой.

Всадники смерти Крига на Внешнем фронте

Лорд-маршал Ганзорик успешно применяет на Внешнем фронте несколько имеющихся у него кавалерийских частей с Крига – особенно 9-й уланский. Эти ведомые мрачным и фаталистичным лейтенантом Йоханом Мохером, воины появились на фронте относительно недавно, но уже успели отличиться. Первым боем для этой роты тяжёлых кавалеристов-бронебойщиков стало сражение с налётчиками Хаоса, где криганцы уничтожили немало осквернённых гвардейцами-предателями боевых машин, понеся незначительные потери. После этого командование принялось постоянно перебрасывать улан с одного участка фронта на другой. Уланы быстро снискали славу беспощадных истребителей танков, которым неведома ни жалость, ни страх за собственную жизнь. Они уничтожили множество боевых машин мятежников, несколько гравитанков тёмных эльдар и даже один жуткий орочий смертодред.

Осознавая эффективность улан, лорд-маршал Ганзорик бросает их из одного боя в другой, почти не давая времени отдохнуть и пополнить припасы. Хотя сердца криганских мучеников наполняются радостью от столь бешеного темпа, люди и их скакуны начали уставать и нести всё большие потери от переутомления и непонимания на поле боя.

Создание 9-го уланского полка всадников смерти Крига

9-й уланский полк всадников смерти Крига был создан правилам создания полка, изложенным на стр. 55 **«Базовой книги правил Only War»** и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: кающиеся грешники, но особенность *«Неуёмное рвение»* была заменена на особенность *«Безликие, безымянные и беззаветные»*, описанную выше.

Командир: флегматик.

Тип полка: полк лихих всадников.

Доктрины: *«Железная дисциплина»*, *«Тяжёлая кавалерия»*.

Недостаток: *«Малочисленные»*.

Общая стоимость: 12 очков.

Касркины

«Когда гвардейцы-ветераны бегут, касркины держаться. Когда победа близка – касркины завоёвывают её. Когда Архивраг наступает, касркины становятся скалой, о которую разобьются волны предателей»

- генерал Стёрнн, командир кадийского 412-го

Касркины – это части Имперской Гвардии, известные опытностью своих воинов, превосходной подготовкой и отличным вооружением. В эти подразделения, формируемые на мире-крепости Кадия, обычно набирают рекрутов из кадийских ударных частей (о кадийских ударных частях см. стр. 41 **«Базовой книги правил Only War»**). На кадийском диалекте низкого готического слово «каср» обозначает характерные для этой планеты укрепленные города – отсюда и название. За привычные для таких бойцов тяжёлую броню и мощное оружие, части касркинов часто именуют «гренадерскими», признавая их боевые заслуги.

И простые кадийские гвардейцы славятся по всему Империуму искусностью и дисциплинированностью, но касркины – это воистину, лучшие из лучших. Будущих касркинов примечают с юных лет, когда те служат белощитниками в кадийской Молодёжной армии. Кандидаты должны заматереть и стать настоящими воинами, прежде чем смогут попасть в подразделение касркинов. Дополнительные тренировки, что проходят в напряжённом режиме в самых жестоких зонах боевых действий, куют из каждого касркина закалённого бойца, способного лицом к лицу встречать ужасы войны сорок первого тысячелетия.

Служить в касркинах – великая честь, ибо эти солдаты славятся как одни из лучших в Империуме. Но и спрос с них велик – касркинов постоянно бросают в самые жаркие битвы против самых смертоносных врагов и ждут, что они совершат всё, что требует долг перед Императором и ещё больше. Касркины – это воины выдающейся отваги, а перечень их подвигов был бы долог и славен. Не раз и не два ход целых битв изменялся благодаря огневой мощи и железной дисциплине касркинов.

Касркинам доверяют редкое и высококачественное снаряжение – пробивные лазганы, панцирные доспехи и шлемы, защищающие от вредоносной окружающей среды. Сержанты носят оружие, которое в других частях обычно достаётся лишь офицерам – например, силовые мечи и пробивные лазпистолеты. Касркины часто используют специальное вооружение, соответствующее наступательной роли их подразделений и высокой меткости личного состава – плазмомёты, мельты, гранатомёты и огнемёты. Будучи гренадерами, они часто носят и фраг- и крак-гранаты и отлично умеют с ними обращаться. Хронисты из числа авторов «Тактики Империалис» описали несколько случаев в истории касркинов, когда изобретательное применение гранат решало исходы непростых боёв.

Предательство на Лорне V

Генерал Стёрнн из кадийского 412-го обратился к лорду-кастеляну с особым прошением, желая получить под своё командование несколько групп касркинов. После долгого рассмотрения, этот необычный запрос был удовлетворён – во многом, благодаря былым заслугам и подвигам Стёрнна.

Прирождённый командир и грозный боец, Стёрнн верил, что Имперская Гвардия должна умирать стоя и сражаясь. Приближённые офицеры обожали своего генерала за невероятную отвагу – Стёрнн обычно шёл в бой вместе со своими солдатами, что весьма необычно для военного его звания. Иметь касркинов-телохранителей было его привилегией, а они так славно подходили на эту роль, что генерала часто можно было найти прямо в сердце самой яростной битвы.

Стёрнн получил приказ прибыть на ледяной мир Лорн V и захватить павший там титан типа «Император» по имени «Доминатус». Когда-то находившийся под властью Империума Человека Лорн V тогда переживал вторжение двух враждебных друг другу сил, что опустошали планету. Первой из них была банда космодесантников-предателей, который командовал лорд Крулл, свирепый чемпион Хаоса. Второй группой, вторгшейся на планету, была крупная *война!* воеводы Горгутца. Две эти армии, не переставая сражаться друг с другом, овладели почти всей планетой. Однако, когда на Лорн V прибыл кадийский 412-й, лорд Крулл и Горгутц заключили шаткий и ненадёжный союз против привычных им врагов.

Едва расположившись в Талорне – бывшей столице планеты – Стёрнн узнал о появлении ещё одного конкурента в борьбе за планету – эльдаров, ведомых коварной провидицей Тальдирой. Постоянные нападения орков и хаоситов вынудили Стёрнна и Тальдиру действовать совместно просто ради того, чтобы выжить. Время от времени прибегая к помощи эльдарских аспектных воинов, Стёрнн предпринял несколько стремительных наступлений, в которых разбил и зеленокожих и космодесантников Хаоса.

Имперские документы, что касаются кампании Стёрнна на Лорне V не вполне ясны, но все сходятся на том, что без касркинов победа была бы невозможна. Раз за разом касркины возглавляли атаки Имперской Гвардии, раз за разом они заставляли врага отступать – но все большей и большей ценой. Ряды касркинов тогда сильно поредели, особенно в решающем бою за титана.

Полковые правила

Персонажи-касркины получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +6 к Дальнему бою, +3 к Выносливости, +3 к Силе воли, -3 к Восприятию.

Начальные склонность: Сила воли.

Начальные умения: *«Командование», «Обыденное знание (Война, Империум, Имперская Гвардия)», «Пользование техники», «Языкознание (Низкий готический)».*

Начальные таланты: *«Бомбардир», «Ненависть (Слуги Хаоса)»*; *«Стальные нервы»* или *«Спринт».*

Взращённые для войны: противостояние ужасам Варпа и смертным чемпионам Губителей, что длится поколениями поколений, формирует у касркинов чрезвычайно дисциплинированный образ мышления, который в строго регламентированной культуре Кадии считается важнейшей мерой психической защиты от врага. Персонажи из этого полка должны преуспеть в **среднем (+0) тесте Силы воли** для того, чтобы действовать против правил и уставов Имперской Гвардии.

Ненавистный враг: будучи лучшими защитниками Кадии, касркины стоят в рядах тех, кто обороняет Кадийские врата от сил Хаоса, что рвутся из Ока Ужаса. В бесчисленных боях плечом к плечу со своими братьями-кадийцами касркины раз за разом отбрасывали врагов туда, откуда они пришли. Персонажи из этого полка получают талант *«Ненависть (Слуги Хаоса)»*. Кроме того, они обязаны проходить **простой (+10) тест Силы воли** для того, чтобы не напасть на слуг Хаоса при первой же встрече.

Малочисленные: всякий раз, когда *отделение* из этого полка запрашивает подкрепления (чтобы заменить павших *товарищей*), оно обязано предпринимать **сложный (-20) тест *снабжения***, если большая часть полка ведёт боевые действия, или п**ростой (+10) тест *снабжения*** если значительная часть полка не находится «в поле» (в сложности этих тестов уже учтены все модификаторы, кроме тех, что пожелает добавить ведущий). Провал теста означает, что у полка просто нет солдат, чтобы усилить прореженное *отделение*.

Начальное количество ран: персонажи из этого полка определяют начальное количество ран по общим правилам.

Стандартный полковой набор: пробивной лазган *хорошего качества*, герметичный панцирный доспех со шлемом, заплечный блок питания, боевой нож, три фраг-гранаты, три крак-гранаты, полевой набор (униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели), герметичный шлем с вокс-бусиной, благословлённый набор инструментов на игрового персонажа; один лазерный резак, шесть подрывных зарядов, один осадный ауспик (ауспик *высшего качества*, с дистанцией действия в сто метров, способный действовать сквозь стены до метра толщиной) и одна боевая машина пехоты «Химера» с башенной автопушкой, корпусным тяжёлым огнемётом и турельным тяжелым стаббером, а также бульдозерным отвалом и маскировочной сетью на *отделение* (правила на бульдозерный отвал, маскировочную сеть и другие возможности улучшения боевых машин см. в дополнении **«Щит Человечества», глава III**).

Излюбленное оружие: гранатомёт, плазмомёт.

Вся огневая мощь и прекрасная подготовка касркинов оказались бессильны против волны ужасных созданий, хлынувшей из-под мёрзлой поверхности планеты. В последнем наступлении рябые безжалостные чужаки столкнулись с дисциплинированными касркинами – и те не сделали ни шагу назад.

Немногие выжившие рассказывают о Лорне V мрачные байки. Если им верить, эльдары предали генерала Стёрнна и его людей и обрушили на них ливень сюрикенного огня. Обман провидицы дорого обошёлся Имперской Гвардии – кадийский 412-й был эвакуирован с планеты, а титан объявлен потерянным. И по сей день чёрная полоса на знамени 412-го отмечает то поражение.

Создание касркинов

Правила для касркинов были созданы по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 **«Базовой книги правил Only War»** и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: мир-крепость.

Командир: упрямец.

Тип полка: гренадерский полк.

Доктрины: *«Инженерно-штурмовое снаряжение», «Железная дисциплина».*

Недостаток: *«Малочисленные».*

Общая стоимость: 12 очков.

Ледяные воины Вальхаллы

«Беспощадные как зимняя стужа, жестокие как самый страшный мороз, решительные как сама смерть – мы, вальхалльцы сражаемся ради победы и ради Императора. Если это не так – значит, мы ещё только разминаемся»

- полковник Кастин, 597-й полк ледяных воинов Вальхаллы

Опустошённая катастрофой Вальхалла – родина отважных и прославленных ледяных воинов. Эту когда-то цветущую планету в сегментуме Ультима постигла тяжёлая судьба. Незадолго до конца эры Отступничества к Вальхалле приблизилась случайная комета. Оборонительные лазеры били по ней раз за разом, но небесное тело было слишком крупным и прочным, чтобы разлететься на куски. Комета обрушилась на поверхность планеты, чудовищно нарушив климат. Сила столкновения была такова, что смогла изменить орбиту Вальхаллы, удалив её от звезды. Температура падала, всё живое на поверхности гибло, и лёд покрывал когда-то цветущие равнины.

Столкновение с кометой навсегда изменило Вальхаллу, превратив весь мир в ледяную пустошь. Её обитатели всеми силами боролись со стихией, вырубая новые дома в громадных пещерах, что лежали подо льдом и вечной мерзлотой. Лишь ядро планеты сохранило тепло, и чтобы быть ближе к нему, вальхалльцы приспособились к жизни глубоко под землёй.

Но беда не приходит одна. Вскоре к планете вышел флот орков, и Вальхаллу захлестнула зелёная волна свирепых варваров. Во множестве яростных битв под толщей льда орки сражались с людьми за каждую бережно охраняемую крошку еды. Вальхалльцы с мрачной решимостью защищали свои дома, и каждая стычка оборачивалась мясорубкой. Наконец, в подземельях оказалось столько зеленокожих, что судьба планеты повисла на волоске.

Другие миры погибли бы, а их жители бы утратили мужество пред ликом роковой судьбы. Другие миры сдались бы звериному кошмару орочьего завоевания. Другие миры пали бы. Но Вальхалла боролась. Священники Министорума пели хвалу Императору плечом к плечу с готовыми сражаться воинами. Лазганы не утихали до тех пор, пока их конденсаторы не плавились от жара. Офицерские мечи ломались, покрывались зазубринами, падали из ослабевших рук лишь для того, чтобы их подхватили другие. В этом кровавом горне ковалось легендарная решимость вальхалльцев. Праведный гнев и неукротимая воля стали для орков молотом и наковальней. Изломанные тела зеленокожих скормили ядру планеты, сбросив их в бездонные расселины.

Но вальхалльцам было уже мало просто отвоевать свою родину. После победы, многие полки ледяных воинов искали способа отомстить зеленокожим и присоединились к другим силам Имперской Гвардии, дабы очистить сектор от ненавистных врагов. Твёрдость духа и искусность в истреблении орочьих банд, что показали вальхалльцы во время этой чистки, принесли им немалую славу в Имперской Гвардии. Эти качества проявил каждый вальхаллец, на каждом театре военных действий, на каждой планете, на которой побывали уроженцы ледяного мира во время этой ожесточённой кампании. Каждый полк, что сражался бок о бок с ледяными воинами, проникся глубоким уважением к их непоколебимому мужеству и непреклонной решимости.

«Вальхалльцы не любят холод так же как мы, они просто знают, что ныть об этом – значит, бесить комиссаров»

- рядовой «Рейв» Даггарт, 17-й полк друкской болотной гвардии

Мир льда

Вальхалльцы упорно отказываются верить в трудности, но их родина – суровое место. После столкновения с кометой и вторжения орков, жизнь на планете сохранилась лишь под землёй. Люди обитают в согреваемых теплом планетарного ядра огромных пещерах, вырезанных в камне и льдах. Эти жилища страшно перенаселены, отчего человеческая жизнь на Вальхалле считается вещью незначительной и дешёвой. Чтобы прокормить эти толпы, множество поколений непрестанно тяжко трудится и жертвует собой, выращивая на стенах пещер питательную слизь.

Лишь вызвавшись добровольцем в Имперскую Гвардию, можно вырваться из такой жизни, но военная служба считается честью. Вальхалла гордиться давними традициями формирования полков для Департаменто Мунитурум, и немало ледяных воинов завоевали почёт за доблесть и упорное нежелание сдаваться, которые они проявляют тогда, когда менее стойкие солдаты опустили бы руки, и менее стойкие полки дрогнули бы пред лицом неминуемой гибели.

За прошедшие тысячелетия ледяные воины сражались за Императора на тысячах миров. Их непреходящее мужество и пренебрежение к собственным жизням создали легенду, что вдохновляет миллионы жителей Империума. Многие офицеры Имперской Гвардии, которым нужны надёжные войска, восхищаются суровыми и бескомпромиссными вальхалльцами. Нередко ледяных воинов направляют в наводнённые орками зоны боевых действий, чтобы найти применение глубоким знаниям вальхалльцев об орках и дать волю их вечноживущей ненависти к тем, кто когда-то вторгся на их родину. Также ледяных воинов нередко располагают там, где их решимость поддержит союзников и поможет удержать позиции, где иные солдаты отступили бы, страшась неминуемой гибели.

Подготовка и снаряжение

Полки ледяных воинов славятся умением выживать и сражаться даже в самых суровых условиях. Каждый вальхаллец получает утеплённую шинель и шлем – лютые морозы их родины делают такое снаряжение совершенно необходимым. Ледяные воины постоянно – даже в бою – носят с собой всё нужное для выживания, начиная с походных сундучков и заканчивая запасными носками и шарфами. Депатаменто Мунитурум не скупится для вальхалльцев на такое снаряжение, и редко случается, чтобы ледяные воины оказались в условиях, к которым не были бы готовы хоть как-то.

Кроме того, вальхалльские танки и артиллерийские установки обычно окрашены в подходящий для промороженной тундры камуфляж. Гордость ледяных воинов на этом не заканчивается – на каждой боевой машине почтительно нанесено имя родной планеты, чтобы ни у кого не было сомнений в её происхождении.

В наступлении вальхалльцы сочетают жестокие артиллерийские обстрелы с волнами стоически продвигающейся пехоты. Многие их офицеры – например, знаменитый командующий Ченков – великолепно применяя такую тактику, перемалывают вражеские силы и вырывают победу даже в самых отчаянных обстоятельствах. В обороне ледяные воины известны упорной стойкостью и готовностью сражаться до последнего человека. Многие вальхалльские полки включают священников Министорума, чьи предбоевые благословления и готовность к подвигам по имя Императора укрепляют священную ненависть ледяных воинов к врагам.

Ледяные воины Вальхаллы на Внешнем фронте

На Внешнем фронте ледяных воинов обычно размещают там, где их исключительные умения воевать с орками найдут наилучшее применение. Кроме того, лорд-маршал Ганзорик принимает во внимание особенности вальхалльцев, и их полки нередко разворачивают на полях битв с самими суровыми климатическими условиями. Ледяные воины совершали удары на Мезе и подавляли восстания мутантов на Циске, но многие вальхалльские офицеры грезят о том, что скорые планы Ганзорика на их полк включают прямой удар по Авитохолу. Прошлый штурм закончился катастрофой, и, похоже, что ледяные воины станут лишь частью нового экспедиционного корпуса, но даже это вселяет в вальхалльцев тихую гордость за то, что они будут сочтены достойными сразиться с самим Мракозубом.

Многие вальхалльские полки представляют собой батареи тяжёлых орудий – обычно «Василисков» и «Мантикор» – обороняемых и поддерживаемых надёжными пехотными частями. К ледяным воинам, сражающимся на Внешнем фронте, присоединилось несколько священников из каликсидского Синода, и с такой поддержкой Имперской веры, вальхалльцы считают себя благословлёнными и готовыми к боям с орками и северовцами.

442-й полк ледяных воинов Вальхаллы

Вальхалльский 442-й – относительно свежее пополнение, отличившееся при освобождении Фолисштадта от орков, где ледяные воины сражались плечом к плечу со множеством других полков Имперской Гвардии. Все ожидали, что закалённых яростными фолисштадтскими боями ветеранов отправят в резерв, а не вернут на передовую немедленно. Однако наступление *войны!* Мракозуба возвестило о том, что Гвардии нужны все наличные силы, и 442-й стал авангардом наступления на Мезу. Там вальхалльцы должны были занять несколько чрезвычайно важных позиций, высвободив отчаянно требующиеся в других местах силы. К сожалению, во время первого штурма ледяным воинам сопутствовали неудачи, а уровень организованности частей был просто катастрофическим. Вальхалльцам пришлось позорно отступить, а их офицерам – спешно наводить должный порядок и дисциплину. За этими происшествиями крылась чудовищная тайна – вскоре выяснилось, что в несколько отделений проникли неизвестные ксеносы, способные менять обличие.

Эти ксенооборотни успешно расправились со множеством старших офицеров полка и сержантов, приняли личины убитых и, пользуясь их полномочиями, сеяли хаос как могли. Лишь вальхалльская дисциплинированность смогла с грехом пополам поддерживать порядок и боевой дух, предотвратив настоящую катастрофу. Полковые комиссары немедленно начали чистки, стремясь избавить ледяных воинов от ксеноугрозы, и боевые действия на Мезе продолжились с традиционным для вальхалльцев рвением и точностью.

Снаряжение 442-ого полка ледяных воинов Вальхаллы

Униформа ледяных воинов Вальхаллы состоит из толстой, утеплённой шинели – обычно застегивающейся до самой шеи – и так же утеплённого шлема с «ушами», нужными для защиты шеи и ушей солдата от плохой погоды. Также к униформе относится комплект из штанов и рубахи, разнящийся от полка к полку.

Утеплённые флак-шинель и флак-шлем

Каждый гвардеец с Вальхаллы получает утеплённые шинель и шлем. Это знаковые и узнаваемые для их полков вещи, и каждый гвардеец на многое готов, чтобы сберечь свою шинель и шлем. Памятуя о суровой природе их родины, не стоит удивляться, что вальхалльцы считают утрату любой из этих вещей равносильной смертному приговору. Теплоизоляционные материалы позволяют ледяным воинам почти не замечать стихий, с которыми обычно сталкиваются имперские гвардейцы. Персонаж, защищённый утеплённой шинелью и шлемом, получает бонус +30 к любым тестам, предпринятым для того, чтобы сопротивляться воздействию холода, и бонус +10 к любым тестам, предпринятым для того, чтобы сопротивляться любым воздействиям температурных и погодных условий среды. Утеплённые шинель и флак-шлем используют профили флак-шинели (три *очка брони* на торс и руки) и флак-шлема (три *очка брони* на голову) с описанными выше бонусами.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к 442-му полку ледяных воинов Вальхаллы, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Силе, +3 к Выносливости, +3 к Силе воли, -3 к Интеллекту.

Начальные склонности: Ловкость.

Начальные умения: *«Атлетика»*, *«Запретное знание (Орки)»*, *«Запугивание»*, *«Обыденное знание (Имперская вера, Экклезиархия)»*, *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Начальные таланты: *«Аура власти»*, *«Быстрая перезарядка»*, *«Ненависть (Орки)»*; *«Стальные нервы»* или *«Ортопраксия»* или *«Непоколебимая вера»*.

Упорные: вальхалльцы знамениты своим упорством и нежеланием отступать перед врагами Императора, так как же у себя на родине они не отступили перед орками. Персонажи из этого полка, устроившись на оборонительной позиции, должны преуспеть в **среднем (+0) тесте Силы воли** для того, чтобы отступить и сдать позицию врагу.

Неуёмное рвение: персонажи из этого полка могут перебрасывать проваленные тесты *«Обаяния»*, сделанные для того, чтобы разжечь религиозное рвение или ненависть в других.

Начальное количество ран: персонажи, принадлежащие к этому полку, на старте получают +2 раны.

Стандартный полковой набор: лазган М36 и четыре батареи, нож, утеплённая флак-шинель и утеплённый флак-шлем, две фраг-гранаты, две крак-гранаты, полевой набор (униформа, комплект одежды для холодной погоды, патронташ, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели) на игрового персонажа.

Излюбленное оружие: огнемёт, миномёт.

После едва предотвращенного разгрома, ледяные воины получили возможность искупить свои грехи на зараженном орками космическом скитальце «Врата смерти», огромной шахтёрской станции, затянутой в Варп и смешавшейся с остовами потерянных в Коронусе и за его пределами кораблей. Когда скиталец приблизился к Сепирску, вальхалльский 442-й был послан очистить его от зеленокожих, которые, пользуясь этой громадой, могли угрожать Гархайву – главному улью планеты.

Вальхалльцы с наслаждением лили кровь своих древних противников, но эта встреча закадычных врагов быстро была нарушена несколькими пиратскими кораблями, что вывели из строя транспортные суда вальхалльцев. Не имея возможности отступать, ледяные воины как следует окопались для того, чтобы выдержать наступление, как орков, так и пиратов-хаоситов. К чести вальхалльских офицеров, когда фрегаты Имперского Флота подоспели, чтобы разделаться с отступниками и спасти хоть кого-то из уцелевших, они обнаружили, что ледяные воины не только почти не понесли потерь, но и медленно, но верно перемалывают врагов в коридорах и искусственных окопах «Врат смерти». Полковник Раск несколько неохотно согласился оставить оборонительные позиции и эвакуироваться со скитальца, чтобы его полк мог послужить Богу-Императору на других участках Внешнего фронта.

Создание 442-го полка ледяных воинов Вальхаллы

442-й полк ледяных воинов Вальхаллы был создан правилам создания полка, изложенным на стр. 55 **«Базовой книги правил Only War»** и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: кающиеся грешники, но особенность *«Лишь одной жизнью можно пожертвовать»* была заменена на особенность *«Упорные»*, описанную выше.

Командир: меланхолик.

Тип полка: полк линейной пехоты.

Доктрины: *«Заклятый враг (Орки)»*, *«Выживальщики (Тундра)»*.

Недостаток: *«Плохое снабжение»*.

Общая стоимость: 10 очков.

Луггнумские сточные крысы

«Они чертовски хороши в бою, и не дрейфят, когда доходит до выпивки. Ни в бою, ни в баре я бы не хотел видеть рядом никого, кроме сточной крысы. Только вот шуток их я не понимаю»

- капрал Сейн, 35-й полк Свинцового города

Луггнум – захолустная шахтёрская колония в относительно изолированном регионе Предела Голгенны. Руда, что добывается непосильным трудом низших классов, ценна, но ничем особым не примечательна – и то же самое можно сказать обо всей планете. Как горнодобывающий мир Луггнум меркнет рядом с Сеферис Секундус, полки, набираемые на Луггнуме – не так славны, как бронтские длинные ножи и не такой пример для подражания, как кадийские ударные части, но они столь же надёжны, выносливы и столь же недооценены, как руды, добываемые из глубин их родного мира.

Жители Луггнума – преданные, честные и не боящиеся тяжёлой работы люди, твердо верящие, что труд ведёт к спасению. Мысль о том, что они служат Императору, удовлетворяет большинство луггнумцев, надрывающихся во тьме шахт, но не избавляет от зависти к тем из своих собратьев, что были избраны для более героического служения Ему – службы в Имперской Гвардии.

В противоположность унылым и однотонным пейзажам своей родины, луггнумцы предпочитают одеваться ярко и красочно. Это верно и для сточных крыс, что разнообразят свою бело-голубую униформу фамильными гербами, благочестивыми надписями и другими украшениями в которых иногда мелькает юмор висельников. Часть униформы луггнумских гвардейцев – флак-килты, прикрывающие верхнюю часть ног, и по степени защиты сравнимые с флак-шинелями. Узоры на этих килтах разнятся от полка к полку, хотя солдаты часто добавляют к ним и собственные штрихи. Луггнумцы утверждают, что килты способствуют большей подвижности в бою, и немало гвардейцев из других полков не досчитались зубов, вслух усомнившись в мужественности сточных крыс. Не менее примечательно в их униформе отсутствие шлема – говорят, что уроженец Луггнума, после того как вылез из своей шахты, готов скорее словить пулю в лоб, чем снова надеть каску.

Прозвища «сточные крысы» луггнумские полки удостоились столетия назад, и версий его происхождения множество, одна хуже другой. Какова бы не была правда, луггнумцы с характерным для них мрачным юмором приняли это унизительное именование, превратив его в предмет гордости.

Избавленные от отупляющего труда в подземельях своей родины, луггнумцы часто попадают в схожие условия, где можно применить свой опыт – глубины городов-ульев, катакомбы миров-храмов, а то и коридоры пустотного корабля или космического скитальца. Что логично, сточным крысам часто приходится сражаться на горнодобывающих мирах. О погибших в ходе таких операций луггнумские гвардейцы шутливо говорят «выбыл по причине ностальгии».

В культуре Луггнума высоко ценится умение человека постоять за себя в драке, что, вероятно, объясняет предпочтение, которое многие полки с этой планеты отдают ближнему бою. Сточных крыс набирают изо всех слоев общества, но любой солдат, будь он высокородным аристократом или самым ничтожным трудягой, носит с собой клановый меч – бесценную семейную реликвию. Про луггнумцев часто говорят, что «даже тот, кто ничего не имеет, может предложить свой клинок». Примечательно качество каждого из фамильных мечей луггнумцев. Даже беднейшая семья шахтеров из самых глубоких рудников, может похвастаться острейшим клинком великолепной работы. Это порождает слухи о том, что луггнумские аристократы придерживают лучшую руду для своих личных кузнецов и даже прячут от имперских оценщиков целые шахты, полные редкого сырья, но никакие исследования и проверки не подтверждают эти сплетни. Когда солдат гибнет на поле боя, его сослуживцы считают своим долгом сохранить его меч – для луггнумцев куда важнее спасти клинок товарища, чем его тело.

У многих сточных крыс за плечами труд в удушливых глубинах рудников, где они неделями и даже месяцами работали, не выходя на поверхность. Люди, трудящиеся в таких условиях, должны уметь обеспечивать себя сами, ведь обрушение шахт, нападение горных грабителей и множество других опасностей могут в любой момент прервать поставки самых необходимых вещей. Луггнумцы, служащие в Имперской Гвардии, часто находят применение своим навыкам, выжимая всё возможное из имеющихся ресурсов и придумывая необычные способы применения для самого обыденного снаряжения.

Говорят, что для того, чтобы заслужить уважение своих подчинённых, луггнумский сержант должен сражаться на поединках и пить лучше каждого из своих людей. Хотя на практике это не всегда так, гвардейцам нужно чем-то заниматься между боевыми заданиями. Луггнумские сержанты стараются наладить хорошие отношения с рядовыми и часто прислушиваются к тому, что говорят подчинённые – жизнь в шахтах научила их тому, что опасность прозевать очень легко.

Снаряжение сточных крыс

Униформа Имперской Гвардии бывает самой разной – от практичного камуфляжа до роскошно расшитых шинелей. Кроме рубах и заплечных сумок в снаряжении луггнумских гвардейцев выделяются ещё две примечательные вещи. Их можно считать частью стандартного снаряжения сточных крыс, только поставляемого не Департаменто Мунитурум, а жителями Луггнума.

Флак-килт

Каждый луггнумский гвардеец носит флак-килт. Этот необычный образчик защитного снаряжения делается из той же баллистической ткани, что флак-жилеты и флак-шинели, иногда усиливаемой дополнительными жёсткими пластинами. Если это возможно, каждый полк сточных крыс набирают из числа подданных одного луггнумского аристократа, традиционной обязанностью которого считается снабдить своих вассалов флак-килтами с фамильным гербом. Эта уникальная эмблема принимается в качестве полковой. Удивительно, но после инцидента с Красными склепами, не появлялось никаких достоверных следов деятельности ни одного из трёх полков, набранных с земель семьи Грей. Флак-килт закрывает только ноги и представляет им три *очка брони*.

Клановый меч

Каждая истинная луггнумская семья, неважно насколько благородная или низкорожденная, владеет мечом, передающимся из поколения в поколение. Ни один настоящий сын или дочь Луггнума не расстанется с этим оружием; встав перед выбором – продать своё наследственное достояние или умереть с голоду, большинство с радостью будет голодать. Большинству клановых мечей века, если не тысячелетия отроду, а изготовлены они по наивысшим стандартам. Клановые мечи – это мечи *хорошего качества*, нередко украшенные фамильным гербом или девизом. Традиционно меч передается старшему сыну или дочери в семье. Если владелец клинка погибнет в бою, его сослуживцы должны будут вернуть меч в семью.

Как и во множестве других полков Гвардии, сержантам и офицерам сточных крыс положен цепной меч и пистолет, что отлично подходит для привычной луггнумцам манеры боя. Само собой, ни один луггнумец ни на что не променяет родной клановый клинок, но это не указано ни в одной бумаге Департаменто Мунитурум, а потому у сточных крыс часто накапливается излишек цепных мечей. Особо предприимчивые луггнумские аристократы открыли, что если немного модифицировать стандартные адамантиновые зубья каликсидских цепных мечей, из них получатся отличные шахтёрские резаки.

Офицеры сточных крыс зачастую набираются из планетарной знати. Когда созывается очередной полк, новобранцы обычно оказываются под началом того же человека, на которого трудились в шахтах. Порой новосозданные отделения гвардейцев – это просто бывшие рабочие бригады, надзиратели которых превратились в сержантов и взводных. Департаменто Мунитурум считает это вполне приемлемой системой, ибо доверие и покорность командованию, что вырабатываются во время опасных горных работ, очень полезны в Имперской Гвардии.

Как и у многих других миров Каликсиды, у Луггнума есть свои тайны. Планета всё ещё помнит зверства, много лет назад учиненные леди Орлеей Грей, хотя об этом редко упоминают в приличном обществе. Некоторые считают, что Луггнум был не первым из миров, подвергшихся её ереси, а в глухой ночной час седые шахтеры в полупустых тавернах шепчутся о том, что леди Орлея была вовсе не луггнумской аристократкой. Несмотря на все попытки властей скрыть информацию, очень немногие местные не знакомы со слухами о садистских кощунствах, что устраивала Грей и её придворные в когда-то богатых шахтах Железного хребта, хотя совсем немногие знают или хотя бы подозревают истинные масштабы её преступлений. Шахты Железного хребта долгое время были запечатаны по приказу Святой Инквизиции, чтобы скверна Хаоса не выбралась наружу и не заразила население планеты. Однако ходят слухи, что во тьме других шахт планеты не раз видели омерзительные фигуры, что когда-то были людьми.

ЗНАЙ СВОИХ СОЮЗНИКОВ

Полк: 3-й полк луггнумских сточных крыс

Командир: майор Наталия Фодранг

Принадлежность: Имперская Гвардия

Цвета униформы: тёмно-зелёный и белый

Обмундирование: зелёный флак-килт, белый флак-жилет, визор хищника

Эмблема: стальной меч, что вертикально держит красная рука

Предпочитаемое стрелковое оружие: лазкарабин

Предпочитаемое холодное оружие: меч

Предпочитаемое тяжёлое оружие: тяжёлый болтер

Известные транспортные средства: нет

Специализация полка: луггнумские сточные крысы – специалисты по боям в закрытых помещениях. Этот полк с успехом подавлял восстания в городах-ульях, очищал космические скитальцы и сражался в подземельях своего родного мира. Сточные крысы были избраны для того, чтобы обезопасить герварские туннели от предателей.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к луггнумскому 3-му полку лёгкой пехоты, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +2 к Ближнему бою, +6 к Ловкости, +3 к Восприятию, -3 к Выносливости.

Начальные умения: *«Обман»*, *«Обыденное знание (Империум)»*, *«Навигация (Планетарная)»*.

Начальные таланты: *«Обострённые чувства (Слух)»*, *«Паранойя»*, *«Спринт»*, *«Уличный боец»*.

Трофеи: члены полка могут по желанию получить бонус +10 к любому тесту *снабжения*. Однако, если в тесте, для броска которого применялся этот бонус, на костях выпадает дубль (22, 33, 44 и т. д.), то независимо от успеха или провала, факт мародёрства или кражи привлекает нежелательное внимание начальства из числа Имперской Гвардии или Департаменто Мунитурум.

Начальное количество ран: персонажи-луггнумцы на старте получают -1 рану.

Стандартный полковой набор: лазкарабин и четыре батареи, меч *хорошего качества*, нож, визор хищника, флак-жилет и флак-килт, две фраг-гранаты, две дымовых гранаты, униформа (рубаха и прочные штаны), комплект одежды для плохой погоды, патронташ, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, экземпляр «Памятки имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас боевых пайков на две недели.

Излюбленное оружие: тяжёлый болтер, мельта.

Луггнумские сточные крысы на Внешнем фронте

На Внешнем фронте луггнумцам часто выпадает сражаться на шахтёрских мирах или орбитальных станциях, где в полной мере может вступить в дело их опыт боёв в замкнутых помещениях. Сточные крысы часто сражаются в орбитальных доках Культа, обороняя их или отбивая у врага. Неудивительно и то, что луггнумцев послали на Гервару, к немалой досаде мужчин и женщин 3-го лёгкого пехотного. Для честных луггнумцев предательство Севера – чудовищное святотатство, и многие сточные крысы более чем готовы воевать с изменниками. Также луггнумцы разделяют пламя ненависти к ксеносам, что полыхает в сердце каждого доброго гражданина Империума, а искусство обращения с клинком даёт им призрачный шанс выстоять в схватке с орками. Немало сточных крыс уже годами сражается на истерзанном войной Культе, и расхожая гвардейская шутка гласит, что очень здорово глотнуть свежего воздуха после того как столько лет просидел в шахте.

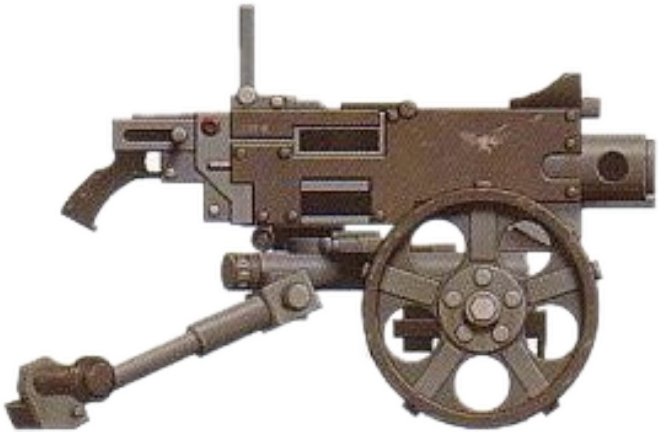
Луггнумский 3-й лёгкий пехотный

Сточные крысы отлично подходят для боёв в туннелях и пещерах, подобных герварским. Луггнумцы принципиально не носят касок, но стандартные визоры хищников дают им значительное преимущество в подземной тьме. Благодаря опыту и снаряжению, сточные крысы не раз отбирались для ночных рейдов на наземные позиции противника.

Солдаты луггнумского 3-го носят тёмно-зелёные флак-килты, свободные белые рубахи и флак-жилеты. Прочие пожитки они таскают в заплечных рюкзаках, а боеприпасы, гранаты, разные трофеи и всякая неуставная всячина обычно свисает у них с нагрудных перевязей-патронташей. Многие сточные крысы разнообразят униформу девизами своего клана, гербами или трофеями. Как и в случае с множеством других полков, отделение – это десять человек под командованием сержанта. Как правило, в рядах отделения находится один боец с мельтой – излюбленным специальным оружием 3-го.

Историю 3-го лёгкого пехотного, как и всех остальных сточных крыс омрачает инцидент с Красными склепами. Тогда многим пришлось с оружием выступить против соседей и родственников, попавших под нечестивое влияние леди Орлеи Грей. Немало луггнумцев потеряло друзей и семьи в кровавых развлечениях леди и её развращённых придворных. Есть и те, что сами пережили кошмары Красных склепов в шахтах Железного хребта и были спасены лишь благодаря милости Бога-Императора и своевременному вмешательству Адептус Арбитрес.

Эти мрачные события, так или иначе, отразились на каждом бойце луггнумского 3-го. Неизгладимый след они оставили и на командире полка, майоре Наталии Фодранг. Скрупулезный допрос Инквизиции убедил глубоко верующую и преданную женщину, что никто не может быть вне подозрений. С тех пор её паранойя только возрастала, отравляя атмосферу в луггнумском 3-м.



Создание луггнумского 3-его полка

Луггнумский 3-й полк лёгкой пехоты был создан по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 **«Базовой книги правил Only War»** При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: мир-улей (*прим. переводчика*: этот полк был придуман для приключения, что вышло раньше, чем **«Молот Императора»**, поэтому здесь не «Шахтерская колония», а «Мир-улей» из **«Базовой книги правил»**).

Командир: параноик.

Тип полка: полк лёгкой пехоты, но флак-шлем заменён на флак-килт.

Доктрины: *«Закалённые бойцы»*, *«Трофеи»*.

Общая стоимость: 12 очков.

Синтиллийские фузилёры

«Они, вне всяких сомнений, лучшие солдаты Гвардии. Их обучение всесторонне, их офицеры храбры, их снаряжение великолепно, а родословные – безупречны. Им суждены великие подвиги, и я сделаю все, что в моих силах, чтобы они совершили их»

- генерал-командор Пайл о 17-м полке синтиллийских фузилёров

Синтиллийскими фузилёрами называют войска, набираемые на столичной планете сектора – Синтилле. Как правило, это полки механизированной или линейной пехоты, но изредка встречаются бронетанковые и гренадерские части. В синтиллийские фузилёры набирают лучших мужчин и женщин из самых блестящих благородных семейств планеты. Особенно знаменит синтиллийский 17-й, носящий данное по очевидным причинам название «Рождённые в шпилях», избранный полк генерала-командора Пайла, возглавляющего 4-ю синтиллийскую группу армий. Благосклонность Пайла объясняется его собственным происхождением, а также прочными политическими и деловыми связями, которые генерал-командор поддерживает со столичной знатью, благодаря коим синтиллийский 17-й среди действующей в Каликсиде Гвардии стал известен как «Золотой полк».

«Рождённые в шпилях» – один из самых типичных полков синтиллийских фузилёров, действующих на Внешнем фронте. Избалованные сыны и дочери праздных аристократов получают лучшее обучение и великолепное снаряжение и направляются на самые завидные участки фронта. Всё это, а также привычка, как солдат 17-го полка, так и других синтиллийцев с пренебрежением относится ко всем, чья родословная хуже их собственной, создали «Рождённым в шпилях» дурную репутацию среди гвардейцев.

В целом, в синтиллийские фузилёры редко вступают из чувства долга перед Империумом, Богом-Императором или хотя бы своим родным миром. Большинство за изъявленным желанием вести жизнь солдата прячет своекорыстные устремления. Для кого-то из отпрысков знатных семейств это лишь форма бунта, способ отплатить чрезмерно властным родителям за все нанесенными ими обиды. Для других, служба в Гвардии – это просто забава, способ убить время, избежать серости синтиллийского высшего света и найти приключений, сопряженных с, как они думают, минимальным личным риском. Встречаются среди фузилёров и просто вторые-третьи сыновья и дочери знатных родов, не надеющиеся получить наследство.

Многие офицеры служат исключительно для достижения собственных политических или социальных целей или желая обрести богатство, славу и достойную должность в генералитете с благородным титулом и щедрым жалованием от Департаменто Мунитурум. Впрочем, среди синтиллийских фузилёров встречаются и те, кто не считает свою службу всего лишь средством достижения личных целей.

Фузилёры редко располагаются далеко от своей родины, но если это случается, им всегда достаются самые лучшие и самые выгодные позиции на всём театре военных действий. Многие солдаты большинства синтиллийских полков, в том числе удивительно большое число рядовых пехотинцев, держат при себе денщиков, адъютантов и лакеев, заботящихся о повседневных нуждах своих господ.

Синтиллийские офицеры зачастую имеют множество слуг и помощников, а полки путешествуют со всеми удобствами, которые только может предоставить им Департаменто Мунитурум и собственные средства. Справедливо это или нет, но другие гвардейцы часто считают синтиллийцев беспомощными хлыщами, вздумавшими поиграть в солдатики, а надменность и высокомерие последних по отношению к «низкорожденным» лишь укрепляет этих «низкорожденных» в своем мнении.

Стоит отметить, что полки синтиллийских фузилёров, не являющиеся пехотными или танковыми, редко встречаются в Гвардии. Осадные работы они считают подобающими разве что преступникам и крестьянам, привыкшим копаться в грязи, и не видят никакой славы, обретением которой они столь обеспокоены, в службе разведчиками или лёгкими пехотинцами. Хотя за прошедшие века некоторые синтиллийские полки вынуждены были под давлением обстоятельств, участвовать в долгих осадах, городских боях и других задачах, по выражению одного офицера, «подобающих скорее сервиторам, а то и дикарям», большинство полков, служащих на Внешнем фронте, избегает подобных неприятных назначений, во многом благодаря своим связям на Синтилле.

Подготовка и снаряжение

Каждый склад, ангар и оружейная Департаменто Мунитурум готовы снабдить синтиллийских фузилёров всем, что те пожелают и когда те пожелают – по крайней мере, так полагают сами фузилёры. Пользуясь немалым влиянием на Имперскую Гвардию и каликсидский военно-промышленный комплекс, генерал-командор Пайл следит за тем, чтобы синтиллийцы – а в особенности его любимый 17-й полк – получали лишь самое лучшее снаряжение. Политическое давление и выкручивание рук, щедрая раздача тронных золотых кому следует и даже мошенничество с поставками, предназначенными другим частям – генерал-командор пустил в ход всё, чтобы эти полки всегда снаряжались по первому разряду. Зримое доказательство влиятельности и благосклонности Пайла – полностью укомплектованные эскадрильи транспортных «Валькирий», нередко призываемых на помощь 17-му и другим синтиллийским полкам. Авиация позволяет полку гибко реагировать на любые изменения обстановки на фронте и перебрасывать по воздуху целые роты отборных ветеранов, отправляя их глубоко в тыл врага. Хотя иные столичные полки могут действовать по-другому, в зависимости от рода войск, к которому они принадлежат, «Рождённые в шпилях» подают пример того, каким должен быть солдат с их мира, служа едва ли не шаблоном для всех своих земляков.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к 17-му полку синтиллийских фузилёров, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Интеллекту, +3 к Товариществу.

Начальные умения: *«Командование», «Обыденное знание (Администратум)», «Сбор информации», «Управление (Наземный транспорт)», «Языкознание (Высокий готический)».*

Начальные таланты: «*Аура власти»* или *«Связи (Аристократия)»*; *«Ритуал освобождения»*.

Долг и честь: рядовые синтиллийские фузилёры набираются из отпрысков благородных домов Синтиллы – столицы сектора Каликсида. Они росли в роскоши, не зная ни ежедневного труда, ни тягот, что испытывает каждый имперский гражданин. Этим аристократам куда привычнее находится среди равных себе, чем среди низкорожденных братьев по оружию. Члены синтиллийского 17-го получают штраф -10 на тесты *«Обаяния»*, *«Сбора информации»* и *«Обмана»*, предпринятых при взаимодействии с неблагородными. Однако, они получают бонус +10 на те же тесты, имея дело со знатью или представителями властей в официальных случаях.

Огромное изобилие ресурсов: в то время как большинству полков Имперской Гвардии приходится воевать с тем, что дал Муниторум, мужчины и женщины синтиллийского 17-го куда меньше зависят от крючкотворов Департаменто. Благодаря своим связям, а также благосклонному вниманию, которым их одаривает генерал-командор Пайл, «Рождённые в шпилях» не знают нехватки в оружии, боеприпасах и другом снаряжении, а их интенданты могут достать что угодно куда быстрее и проще своих коллег из других частей. *Уровень снабжения* у «Рождённых в шпилях» на старте игры выше на +15 очков. Кроме того, им полагается дополнительное снаряжение (включено в *стандартный набор*) и бонус +10 на все тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы получить топливо и запчасти для ремонта и обслуживания своих машин.

Плавная речь: хотя «Рождённые в шпилях» могут при необходимости сказать несколько слов на низком готическом гвардейцам из других полков, они не собираются унижаться до того, чтобы всерьёз изучать этот вульгарный язык и его, так называемую письменность. Они не получают умения *«Языкознание (Низкий готический)»* при создании персонажа, но способны говорить на нём до тех пор, пока это не требует тестов умения.

Начальное количество ран: персонажи из этого полка на старте получают -1 рану.

Стандартный полковой набор: лазкарабин *хорошего качества* и четыре батареи для него или лазпистолет *высшего качества* и четыре батареи для него, нож *хорошего качества*, роскошный лёгкий панцирный доспех *высшего качества*, благословлённый набор инструментов, полевой набор (парадная униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, столовый прибор и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на шесть недель), противогаз на игрового персонажа; средний танк «Леман Русс» с дымовыми гранатомётами, прожектором и защитными экранами для гусениц на *отделение* (правила на дымовые гранатомёты, прожектора, защитные экраны для гусениц и другие возможности улучшения боевых машин см. в дополнении **«Щит Человечества»**, **глава III**).

Излюбленное оружие: болт-пистолет, силовой меч.

Несмотря на высокое происхождение и бездонные арсеналы, синтиллийский 17-й – едва ли не самый дубовый полк во всей Имперской Гвардии. Полковник Эли Хамша – лишённый воображения придурковатый солдафон, привыкший воевать исключительно так, как написано в книжках. Он верный сторонник буквы правил и затасканных тактических приёмов, сполна показывающих его безынициативность и неумение вникать в особенности происходящего на поле боя. Его солдаты отлично знают всё, что написано в «Памятке имперского гвардейца», но кроме этого, их подготовка заключается лишь в охотах на разное несчастное зверьё в глубинах синтиллийских подульев, а какого-никакого боевого опыта эти вояки могли набраться только в вялых конфликтах, где каждый мог покрыть себя славой, почти ничем не рискуя. Количество наград, медалей и благодарностей, полученных солдатами этого полка, вызывает оторопь, если сопоставить его с количеством боевых действий, в которых 17-й принимал участие. Это заставляет многих на Внешнем фронте очень косо смотреть на так называемые «достижения» карманного полка Пайла.

Само собой, в 17-м есть и выделяющиеся на фоне других формирования. Майор Эльдин де Моль, командующий несколькими танковыми ротами, проигнорировал мнение полковника Хамши о том, что для победы над врагами Империума нет нужды упражняться в тактике применения танковых групп и меткой стрельбе, а вполне можно положиться на психологический эффект, что окажут наступающие боевые машины, и природную стойкость их экипажей. Майор де Моль твёрдо верит в научный подход к бою и со всем тщанием готовит стрелков, водителей и командиров. Де Моля даже обвиняли в новаторстве – а среди консервативных офицеров на Внешнем фронте это почти равносильно ереси – но успехи его танкистов говорят сами за себя, а их награды честно заслужены потом и кровью. Роты де Моля, в том числе сильно прореженная на Эйрасе 53-я, по большей части состоят из обычных «Леманов Руссов», но найдётся среди них и несколько других моделей этого танка – «Палачей» и «Покорителей». У него даже есть два «Гибельных клинка», но эти сокровища редко покидают синтиллийскую базу, и их ещё не видели на Внешнем фронте.

Создание синтиллийских фузилёров

17-й полк синтиллийских фузилёров был создан правилам создания полка, изложенным на стр. 55 **«Базовой книги правил Only War»** и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: аристократия, но особенность *«Изобилие ресурсов»* была заменена на особенность *«Огромное изобилие ресурсов»*, описанную выше.

Командир: упрямец.

Тип полка: танковый полк.

Доктрины: *«Хорошее снабжение»* (эффект включён в особенность *«Огромное изобилие ресурсов»*, описанную выше).

Общая стоимость: 11 очков.

Синтиллийские фузилёры на Внешнем фронте

Синтилла расположена совсем рядом с Внешним фронтом, так что неудивительно, что на этом театре военных действий пребывает много уроженцев столичного мира. Некоторые из фузилёров считают себя знатью, исполняющей свои обязанности перед «простолюдинами», другие воспринимают себя как элиту, снизошедшую до помощи черни. Из-за этого синтиллийцы часто ввязываются в конфликты с полками, чьи бойцы не настолько привержены идее сословного разделения и избитым стратегическим приёмам.

Среди всех синтиллийских частей есть несколько особенных – например, пользующийся отличным снабжением и дурной славой 17-й полк (он же «Рожденные в шпилях») или жестокие «Ульевые егеря» 23-го. Не менее знамениты «Стражи Мортис» – синтиллийский 112-й полк, прославившийся тем, что был объединён с сильно повыбитыми и озлобленными «Осами-мстителями» – катачанским 456-м. Тем не менее, в этом смешанном полке уже через год после слияния происходило намного меньше случаев огня по своим, чем считается приемлемым в таких частях.

17-й полк синтиллийских фузилёров «Рождённые в шпилях»

Несмотря на репутацию солдат, что избегают самых жестоких сражений в пользу более «утончённых» способов времяпровождения, «Рождённые в шпилях» недавно потерпели унизительное поражение от орков при штурме Эйраса. Сейчас 17-й пребывает на опорном пункте «Длинный клык», где ожидает подкреплений и припасов. Когда пополнение завершиться, полк вернут на Внешний фронт и бросят против тёмных эльдаров, ибо генерал-командор Пайл верит, что навыки и способности его избранного полка нужно применять против хитрого и изощрённого врага, а не бегать по заштатным планеткам, гоняясь за орками. Прав он или нет, ещё предстоит узнать. Хотя 17-й синтиллийский, вопреки вмешательству своего могущественного покровителя, достаточно умел, тёмные эльдары – это вызов, с которым они никогда раньше не сталкивались.

Ежедневные записи о ходе расследования. Запись CLXVII

Несмотря на то, что волей Императора, я угодил в настоящий вихрь беспорядка, я стремился не забывать об изначальной цели своего путешествия и пытался найти пропавший груз. Сравнив свои записи с теми, что были у командующей Хутулун (которые она достала со дна никак не обозначенного мешка, где эти документы «хранились»), я обнаружил весьма странную деталь.

Хотя сами аттильцы так никогда не получили этого груза, им было приказано проследить за его передачей синтиллийскому 397-му – этот приказ они проигнорировали, ибо самого груза так и не увидели.

По счастливому совпадению, мне доводилось видеть фузилёров 397-го во время их парада в верхнем улье какое-то время назад. Разодетые в пух и прах они казались воплощением чести, озарённым величием самого Бога-Императора. Тогда один из старших писцов сказал мне, что созерцание мужчин и женщин Имперской Гвардии столь близко, помогает таким хранителям свитков как мы, лучше понять своё место в великом Империуме Человечества. Сейчас я понимаю, что те слова были наивны, но справедливы.

Хотя это и правда странное совпадение, куда более настораживает то, что едва ли не через месяц, синтиллийский 397-й исчез изо всех записей, а чуть позже был объявлен уничтоженным в бою безо всяких дополнительных пояснений. Я же не нашёл никаких подтверждений, что этот полк вообще побывал на Внешнем фронте. С трудом я решаюсь написать это, но я не могу не подозревать то та ошибка с пропавшими поставками была вовсе не ошибкой; вероятно груз отправился куда-то в другое место, на иное поле брани, подальше от чужих глаз. Если кто-то скрывает идущий неподалёку крупный конфликт, думаю, что лучшим выходом для меня будет искать доказательства здесь, где могли остаться какие-либо следы. Надеюсь, что тщательное исследование истории Имперской Гвардии на Внешнем фронте, откроет мне что-нибудь новое в этом деле.

- Селливар Техан, второй хронист каликсидского пути снабжения аттильских лихих всадников на Сепирске № 4754а

Стальные легионы Армагеддона

«Герои Армагеддона! Вы выстояли против свирепой ярости орков, и вам нечего больше страшиться их! Возденьте чёрные знамена отмщения – пришло наше время»

- комиссар Яррик во время Третьей войны за Армагеддон

Полки Имперской Гвардии с разных планет имеют много различий. Очень неоднородный уровень подготовки, цивилизованности и технологий порождает такие курьёзы как эскадроны всадников с копьями, сражающихся бок о бок с отборными бойцами, что на гравишютах высаживаются с десантно-штурмовых «Валькирий». Но кого в рядах Имперской Гвардии встретишь действительно редко, так это механизированную пехоту.

Причина кроется в том, насколько трудно даже для имперских управителей и планетарных губернаторов снаряжать и снабжать полки, обладающие большим количеством боевых машин. Как правило, это также требует договора или соглашения с Адептус Механикус, чьи техножрецы и машиноведы будут ухаживать за бронетехникой и чинить её.

Самые известные и прославленные изо всех немногочисленных механизированных полков формируются на мире-улье Армагеддон. Несмотря на то, что некоторые части Имперской Гвардии полагаются на лошадей и других привычных скакунов, стальные легионы едут в бой на надёжных «Химерах». Столь большая концентрация бронетехники этой модели объясняется развитой промышленностью самого Армагеддона.

Армагеддон – один из главных производителей «Химер» во всем Империуме Человечества. На этой планете делают столько «Химер», что подавляющая часть формируемых на Армагеддоне гвардейских полков – именно механизированная пехота. Это чрезвычайно мобильные части, умеющие молниеносно перебрасывать колонны техники и вступать в бой. Зачастую машины стальных легионов прорывают линии обороны врага, после чего бойцы «спешиваются» и приступают к зачистке.

Армагеддон – это мир бескрайних пепельных пустошей, задыхающийся от вредных выбросов и отравленный едкими химикатами. На планете есть океаны и джунгли, но все территории вне городов-ульёв страдают от вездесущего промышленного загрязнения. Перенаселенные ульи Армагеддона – это не просто производящие комплексы, но и жилище для толп рабочих и надзирателей, необходимых для громадных заводов планеты. Такие условия приводят к бесконечным и ожесточённым бандитским междоусобицам, терзающим низшие слои общества. Многие солдаты стальных легионов – это ветераны жестоких войн за власть в подулье, в которых выживают и добиваются успеха лишь самые яростные и безжалостные гангстеры. Случается, что банду целиком вербуют в стальной легион – говорят, что таким рекрутам вообще не нужны дополнительные тренировки. Как бы то ни было, некоторые отряды бывших преступников великолепно применяют хитроумную и изобретательную тактику в сражениях малых групп.

Войны за Армагеддон

Жители Армагеддона повидали немало боёв. В сорок первом тысячелетии их родина пострадала от, по меньшей мере, трёх опустошительных войн, начатых врагами человечества.

Первая война за Армагеддон (444.M41)

Почти все записи об этой войне были уничтожены агентами Инквизиции. Сохранившиеся отрывки говорят об охватившем планету вторжении из Варпа.

Ценой немалых потерь отважные Космические Волки Логана Гримнара победили злобных демонов Хаоса. Поговаривают, что после этого мир и несколько близлежащих систем подверглись чисткам, в которых принимали участие Серые Рыцари – устрашающие охотники на демонов, что служат Инквизиции.

Вторая война за Армагеддон (941.M41)

Воевода Газкулл Маг Урук Трака, должно быть один из самых опасных и боговдохновенных орочьих вождей в галактике вторгся на Армагеддон во главе огромной *войны!*, начав Вторую войну за эту планету. Империум не мог перебросить подкрепления из-за варп-штормов, и защитникам Армагеддона пришлось сражаться против зеленокожих в одиночку. Положение сильно ухудшала вопиющая некомпетентность, выказанная имперским управителем Германом фон Штрабом. Эта война дорого обошлась планете, немалая часть её жителей погибла, а защитники смогли выстоять лишь благодаря героическим усилиям комиссара Яррика в улье Гадес. К счастью, на подмогу комиссару и стальным легионам вовремя подоспели другие отважные воины. Космические десантники из орденов Ультрадесанта, Саламандр и Кровавых Ангелов после нескольких боёв отбросили орков назад, а титаны из Легио Металлика вели ожесточенные бои с орочьими верзилами на поверхности Армагеддона. В конце концов, возмущения в Варпе, препятствовавшие подходу подкреплений извне, прекратились, и на театр военных действий прибыли свежие силы. Поклявшись отомстить комиссару Яррику, воевода Газкулл покинул Армагеддон, чтобы собраться с силами и спланировать новое вторжение.

Третья война на Армагеддон (998.M41)

Больше чем через полвека после завершения Второй войны, Газкулл Маг Урук Трака начал новое вторжение на планету. На сей раз Газкулл заключил союзы с другими известными орками – такими как яростный Наздрег Уг Урдгруб и дьявольски умнющий мех Оркимед. Вскоре колоссальный флот зеленокожих вторгся в сектор и сокрушил доблестную, но безнадежно уступающую ему в численности эскадру линейного флота Армагеддона. В то же время комиссар Яррик принял командование имперскими силами на самой планете и поспешно составил план отражения грядущего вторжения. Империум отнюдь не был беззащитен – легионы титанов, космодесантники и сёстры битвы усилили гарнизон Армагеддона, став плечом к плечу с Имперской Гвардией. Орочьи метеоры (выдолбленные астероиды, оснащённые примитивными двигателями) обрушились на поверхность планеты и исторгли из себя бесчисленные полчища зеленокожих варваров. Тем временем, другие орды орков и тяжёлое вооружение – в том числе немало верзил и других крупных боевых машин – попали на Армагеддон, воспользовавшись «телепорталками». После того как отгремел первый штурм, Третья война переросла во множество отдельных боёв орков с имперцами. Разочарованный тем, что большая драка зашла в тупик, Газкулл, покинул Армагеддон в поисках более великих битв, а комиссар Яррик устремился в погоню за ним. Война на Армагеддоне всё ещё полыхает, и нет ей конца.

Подготовка и снаряжение

Пепельные пустоши Армагеддона настолько загрязнены, что человек, вдохнувший их воздух, почувствует, как его лёгкие начали растворяться и изгнивать. Именно поэтому каждый легионер носит полушинель, перчатки и защиту глаз, чтобы свести контакт с ядовитой атмосферой к минимуму. Кроме того, все бойцы имеют специальные дыхательные аппараты – должно быть, самый узнаваемый элемент снаряжения армагеддонцев. Благодаря именно этим отфильтровывающим летучие токсины устройствам, легионеры способны выживать и сражаться в пепельных пустошах. Дыхательные аппараты, что носят старшие офицеры, часто имеют маски в форме скалящихся черепов.

Не только солдаты стальных легионов защищены от ядовитой природы. Вся боевая техника этих полков полностью герметична и снабжена воздухонепроницаемыми уплотнителями, оберегающими пассажиров от грязного и едкого воздуха пепельных пустошей. Особенно стальные легионы берегут свои огромные знамёна, каждое из которых пестрит славными трофеями, среди которых немало значков, отмечающих количество убитых орков. Легионные стяги обёрнуты в особо устойчивый материал, защищающий их от едкого воздуха пустошей.

Солдаты стальных легионов – отличные мотострелки, особенно хорошо умеющие воевать с орками. Также из армагеддонцев получаются славные штурмовые части для боев в городах, ульях, промышленных зонах, химических отстойниках и других загрязнённых местах. Снаряжение легионеров и опыт действий в подобных условиях делает армагеддонцев бесценными при сражениях в самых гиблых местах – от подульев, полнящихся отходами древних ядерных генераторов, до заболоченных руин, где на каждом шагу встречаются галлюциногенные растения, зыбучие пески и почти невидимые глазу скопления ядовитых газов.

Хронология и стальные легионы

События **Only War** происходят в 817.M41, задолго до Второй и Третьей войн за Армагеддон. При этом история и особенности стальных легионов тесно связаны со сражениями против орков Газкулла Траки. Здесь эти полки описаны со всеми их особенностями, включая те, что появились только в ходе войн с зеленокожими. То, как именно будут представлены стальные легионы на Внешнем фронте и будут ли вообще, решать ведущему.

Стальные легионы Армагеддона на Внешнем фронте

До сих пор лорд-маршал Ганзорик применял стальные легионы лишь на нескольких участках Внешнего фронта. Армагеддонцы были сосредоточены на Циклопее для помощи в организации новых полков Гвардии. Оттуда легионеров перебросили на склады Муниторума на Ганф Магна для сражений с заразившими этот мир племенами диких орков. Действующие там стальные легионы недавно получили неожиданную подмогу. Из-за ошибки где-то в бюрократических недрах Муниторума в распоряжение армагеддонских полков на Ганф Магна попало немалое количество ракетных комплексов «Смертельный удар». Солдаты с радостью приняли этот неожиданный дар и сполна наслаждаются возможностью применять столь разрушительное оружие.

808-й стальной легион Армагеддона

808-й стальной легион Армагеддона известен агрессивными и упорными офицерами, под чьим командованием полк не раз предпринимал необычные – и часто очень рискованные – маневры, дабы стремительно подобраться к врагу или захватить его врасплох.

Впервые полк привлёк к себе внимание во время ожесточенного противостояния с орками на Ганф Магна. Местные зеленокожие, несмотря на примитивность своего оружия и снаряжения, одержали несколько побед над бойцами 808-ого. Неожиданно хитро воспользовавшись местностью, орки атаковали транспортные машины армагеддонцев в нескольких узких проходах и уничтожили солдат с присущей им жестокостью. 808-ой оправился от потерь и лучше показал себя в следующих столкновениях. Легионеры поклялись отомстить, изгнав орков с Ганф Магны – но их полк вскоре передислоцировали, и гвардейцы вынуждены были покинуть планету, не пролив достаточно чёрной орочьей крови.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к 808-му стальному легиону Армагеддона, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Ловкости, +3 к Товариществу.

Начальные умения: *«Запретное знание (Орки)»*, *«Обман»*, *«Обыденное знание (Империум)»*, *«Управление (Наземная техника)»*, *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Начальные таланты: *«Быстрая перезарядка»*, *«Ненависть (Орки)»*; *«Обострённые чувства (Слух)»* или *«Паранойя»* или *«Неприметельный»*; *«Сопротивляемость (Страх)»*.

Агорафобия: народ Армагеддона живёт в тени огромных шпилей. Этим людям по душе густонаселенные и плотно застроенные места. Хотя благодаря таким склонностям, армагеддонцы уверенно ориентируются в лабиринтах ульев, на открытой или иной непривычной местности им становится неспокойно. Находясь вне закрытого помещения или искусственного окружения (город-улей, звездный корабль и т. п.), армагеддонцы получают штраф -20 на все тесты *«Навигации (Планетарная)»*.

Знатоки руин: Армагеддон – это усеянная городами пустошь, не раз страдавшая от яростных войн, и его уроженцы с детства учатся правильно двигаться среди разрушенных зданий и разбомблённых улиц. Руины для армагеддонцев не считаются *пересечённой местностью*. Совершая *натиск* или *бег* через руины, армагеддонцы не получают штраф на тест Ловкости, сделанный для того, чтобы устоять на ногах.

Начальное количество ран: персонажи-армагеддонцы на старте получают -1 рану.

Стандартный полковой набор: лазган М36 и четыре батареи, нож, защитная полушинель, армагеддонский дыхательный аппарат, три фраг-гранаты, три крак-гранаты, униформа, полевой набор (рюкзак, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, набор простых инструментов, перезаряжаемый фонарь, набор гигиенических принадлежностей солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на четыре недели); одна боевая машина пехоты «Химера» на *отделение*.

Излюбленное оружие: гранатомёт, ракетная установка.

Вскоре 808-ой попал в необычную передрягу на Циске. Одна колонна стального легиона, находясь на учениях, патрулировала оконечность северного континента, где и столкнулась с бандой мутантов и нечистых псайкеров, ведомых громадной фигурой в усеянной шипами силовой броне. Бой был кошмарным – многие «Химеры» были повреждены сейсмическими потрясениями, и легионерам пришлось вести бой на своих двоих. Армагеддонские солдаты шли вперед под градом психических разрядов, пересекали рвы живого огня и выдерживали нападения двуногой погани. Мутанты и их командир нанесли полку тяжёлые потери, но способность стальных легионеров сражаться в токсичных условиях, позволила им пережить атаки и одержать пиррову победу. Немногие гвардейцы способны на такой подвиг, и первосвященник Циска благословил знамя 808-ого, почтив доблесть легионеров.

Создание 808-ого легиона Армагеддона

808-й стальной легион Армагеддона был создан по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 **«Базовой книги правил Only War»** и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: мир-улей, но особенности *«Привычка к толпе»* и *«Привязанные к улью»* были заменены на особенности *«Знатоки руин»* и *«Агорафобия»*, описанные выше.

Командир: бунтарь.

Тип полка: полк механизированной пехоты.

Доктрины: *«Заклятый враг (Орки)»*.

Общая стоимость: 11 очков.

Снаряжение 808-ого стального легиона Армагеддона

Униформа армагеддонских солдат состоит из обработанной химикатами защитной полушинели, обычно скрепляемой пряжкой на груди, и шлема со специальным ремешком и пазами для дыхательного аппарата, что выдаются каждому бойцу. Кроме того, легионеры носят толстые, устойчивые к токсинам перчатки и сапоги, а также обычные штаны и нижние рубахи. Ткань и фасон этой одежды армагеддонцев стандартизирована, что стало возможно благодаря высокой степени индустриализации их родины.

Защитная полушинель

Каждый стальной легионер носит защищающую от токсинов полушинель, сапоги и перчатки. Такой костюм позволяет гвардейцу выживать даже в самых загрязненных и отравленных местах. Персонаж, носящий защитную полушинель, получает талант *«Сопротивляемость (Токсины)»* и снижает весь урон, получаемый из источников, обладающих свойством *«Отравленное»* на 2 (до минимума в 1). Защитная полушинель использует профиль флак-шинели (три *очка брони* на руки и торс) с описанными выше бонусами.

Дыхательный аппарат армагеддонской модели

Созданный для того, чтобы уберечь носителя даже в самой неблагоприятной атмосфере, такой аппарат состоит из маски (у старших офицеров обычно имеющей форму черепа), соединенной шлангом с небольшим кислородным баллоном. Персонаж, носящий дыхательный аппарат армагеддонской модели, невосприимчив к газам и вредным примесям в воздухе, а также может некоторое время выживать на небольшой глубине под водой. Запаса воздуха хватает на два часа, после чего баллон требуется заменить.

Танитский первый и единственный

«Мы должны защищать, как защищает Император»

- комиссар-полковник Ибрам Гаунт

Если Имперскую Гвардию обычно называют «молотом Императора», то печально известный полк «Призраки Гаунта» скорее стоит сравнить с медицинским скальпелем – он такой же маленький, хрупкий, но невероятно смертоносный, если применять его с толком. Миг основания этого полка совпал с полным уничтожением его родины – Танит. Этот полк и его солдаты – последнее напоминание об этой планете. Чрезвычайно искусный в тайных операциях, танитский первый и единственный демонстрирует блестящее владение тактикой малых групп, умелое руководство и непревзойдённое умение действовать скрытно. Благодаря этим навыкам, они многого достигли во время крестового похода в миры Саббат, тяжёлой войны за возвращение из лап Хаоса планет, носящих имя святой.

Вплоть до событий, создавших первый и единственный танитский полк, эта лесная планета не выделялась среди тысяч других, ничем кроме необычной древесины нала. Комиссар-полковник Ибрам Гаунт прибыл на Танит, чтобы возглавить войска как раз в миг катастрофы. На планету высадились бегущие от победоносных имперских сил хаоситы. Оказавшись перед страшным выбором – вести безнадежную оборону силами зелёных новобранцев или спасать с планеты всех, кого можно – Гаунт выбрал второе. Только что сформированный полк покинул Танит, на его глазах разрушаемый кораблями Хаоса.

Но какой бы страшной потерей не была для солдат гибель их родины, вскоре им предстояло боевое крещение. Танитцы сражались на Чёрном осколке, Бесефалоне, Фортис Бинари и других мирах. Несмотря на жутких врагов, всякий раз призраки Гаунта доказывали, что достойны носить это имя, и не счесть сколько раз их искусность позволяла вырвать победу из лап неминуемого поражения.

Однако, кроме многих успехов, действия призраков принесли им немало врагов среди войск крестового похода – в том числе вольпонских аристократов и янтийских патрициев. Призраки не раз сталкивались с проблемами и испытаниями, что доставляла эта вражда, встречали угрозы внутренние и внешние, но продолжали службу Богу-Императору, опираясь на непревзойдённое мастерство и доблесть командиров, таких как комиссар-полковник Ибрам Гаунт, полковник Колм Корбек и майор Элим Раун.

Особое место в послужном списке призраков занимают бои на Вергхасте и Меназоид Эпсилон. В последнем случае, танитцам довелось столкнуться не только с заговором инквизитора-отступника и лорда-генерала, стремившихся перехватить контроль над крестовым походом, но и с кошмаром времен Тёмной эры технологий. На Вергхасте призраки помогали защищать мануфакторумы Вервун-улья и, после боя приняли в свои ряды немало солдат из разрушенного города. Позже, танитский ещё раз получил пополнение – бойцами белладонского 81-го разведывательного полка, что понёс настолько тяжёлые потери, что уже не мог сражаться самостоятельно. Постепенно эти три составляющие слились в единый полк, не вопреки своим различиям, но благодаря им.

В течение крестового похода на миры Саббат, танитский первый и единственный будет снова и снова играть ключевую роль в пресечении заговоров, борьбе с нечестивыми слугами Хаоса и защите Империума Человечества. От планеты к планете, от победы к пирровой победе, призраки Гаунта прошли долгий и кровавый путь самоотверженного служения бок о бок с воинством крестового похода на миры Саббат.

Роль в крестовом походе на миры Саббат

Сейчас призраки Гаунта сражаются в крестовом походе на миры Саббат, серьёзной попытке Империума вернуть миры, попавшие в руки хаосопоклонников. Танитский первый и единственный присоединился к походу (что начался в 755.M41) вскоре после отступления со своей обречённой родины. Хотя нередко вся слава доставалась другим, более известным полкам, призраки сыграли ключевую роль во множестве важных операций, нередко находя применение своим уникальным навыкам в опасных тайных заданиях.

Тактика и организация

Танитский первый и единственный обладает очень гибкой структурой, а его численность не раз сильно менялась. В целом, полк делится на несколько рот, которые подразделяются на отделения.

В отличие от многих других полков, в танитском немалая доля ответственности за решения во время боя лежит на сержантах отделений и их заместителях – капралах. Точный состав отделения может сильно меняться, в зависимости от боевого задания, но танитцы часто назначают и используют разведчиков, пехотных снайперов, расчёты тяжёлого оружия (обычно с ракетными установками или тяжёлыми стабберами), санитаров, огнемётчиков и операторов вокс-станций. Понесшее потери отделение переформировывается, пополняясь доступными специалистами. В целом, танитцы стараются применять сбалансированные отряды, что могут сладить с любой угрозой.

В отличие от некоторых других жёстко структурированных полков, у «Призраков Гаунта» отделения пользуются огромной свободой. Сержанты сами могут решить, как наилучшим образом выполнить приказ ротного или полковника. Танитский первый и единственный часто сочетает тактику малых групп, действия независимых отделений и хорошо налаженную систему связи

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к полку «Призраков Гаунта», получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Дальнему бою, +3 к Ловкости, +3 к Восприятию, -3 к Товариществу.

Начальные склонность: Ловкость.

Начальные умения: *«Бдительность», «Выживание», «Навигация (Планетарная)», «Скрытность», «Языкознание (Низкий готический)».*

Начальные таланты: *«Боевое чутьё»* или *«Быстрое выхватывание»*; *«Засада», «Ненависть (Слуги Хаоса)», «Сопротивляемость (Страх)».*

Вина спасшихся: гибель Танит оставила неизгладимый след на солдатах единственного набранного на ней полка, что составляют подавляющее большинство выживших танитцев. Несмотря на эту потерю, они продолжаются сражаться – не только с врагами, но и с психической и эмоциональной травмой, что оставила на них судьба родины. Члены этого полка начинают игру с 2к10 *очками безумия*.

Недоверие к вышестоящим: стремление действовать независимо делает танитцев не только ценными в глазах командования, но и трудноуправляемыми. Новое начальство вызывает у них раздражение, хотя те, кто сумеет выжить достаточно долго, чтобы заслужить уважение танитцев, становится ценной частью полка. За прошедшие годы именно так случилось и с комиссаром-полковником Ибрамом Гаунтом, и со многими другими. Персонажи из этого полка получают штраф -20 на *социальные* тесты, сделанные при взаимодействии с незнакомым начальством (например, новыми комиссарами, офицерами других полков, высокопоставленными членами Экклезиархии или Адептус Механикус и т. д.), а также накладывают такой же штраф на *социальные* тесты, предпринятые к ним такими людьми. По решению ведущего, эти штрафы могут быть сняты, когда персонажи имеют дело с тем, кто заслужил их доверие.

Последние выжившие: за прошедшие годы танитский первый и единственный на множестве полей брани потерял многих из изначально составлявших его бойцов, и ни разу не пополнялся новобранцами с родины, что могли бы заменить павших. Вместо этого, танитцы получали подкрепления с других миров и из других полков, создавая общность солдат самого разного происхождения.

Всякий раз, когда *отделение* из этого полка запрашивает подкрепления (чтобы заменить павших *товарищей*), ведущий делает бросок к10. Если выпадает 3-4, прибывшее пополнение состоит из урождённых танитцев. На 5-7 подкрепление приходит из числа вергхастцев. На 8-10 – из бывших бойцов белладонского 81-го разведывательного полка. На 1-2 полк вообще не получает подкреплений и должен держаться до тех пор, пока не сможет послать новый запрос. В зависимости от того, сколько изначальных членов полка осталось в живых, ведущий может решить, должны ли новые игровые персонажи создаваться как урожденные танитцы или нет (подробнее см. раздел **«Смешанные полки»**).

Призраки на словах и на деле: танитский первый и единственный не без причин носит имя «Призраки Гаунта», и одна из них – легендарное и смертоносное искусство скрытных действий. Неоспоримые мастера тайных и специальных операций, они нередко заканчивают бой ещё до того, как беззащитный враг осознает их присутствие. Один раз за игровую встречу, после успешной атаки *беззаботного* или *захваченного внезапностью* противника (но до бросков на урон), член этого полка может потратить *очко судьбы*, для того чтобы в этой атаке впасть в *праведный гнев* при результатах 8, 9 или 10.

Начальное количество ран: персонажи из этого полка определяют начальное количество ран по общим правилам.

Стандартный полковой набор: лазкарабин *хорошего качества* с улучшениями «Штык» и «Запчасти с родины» и четыре батареи, верное серебро (мононож *хорошего качества*), флак-жилет и флак-шлем, трубный заряд, две дымовые гранаты, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, шанцевый инструмент 9-70, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на две недели, хамелеолиновый плащ, вокс-бусина, магнокль, напоминание о родном мире.

Излюбленное оружие: длиннолаз, пусковая установка модели «Ахиллес Mk III» («Открывашка»).

для того чтобы переманеврировать противника. Это даёт призракам огромную вариативность действий и позволяет отвечать на действия врага куда быстрее, чем это было бы возможно в других условиях. Даже отделения у танитцев не монолитны и могут разбиваться на две малые огневые команды, руководимые сержантом и капралом, что даёт призракам ещё большую тактическую гибкость. Командуя полком в его ранние годы, Гаунт придавал огромное значение тому, что офицеры должны понимать общую тактическую обстановку. Поговаривают, что он несколько раз нарушал указания Верховного командования, передавая другим офицерам секретными сведения и карты, которые не предназначались для их глаз.

Танитцы хорошо знают свои сильные стороны и сполна используют их. Их выбор – скрытность, подвижность и координация действий, а не грубая сила и не подавляющая огневая мощь. Призраки предпочитают длиннолазы и лёгкие ракетные установки, что они ласково называют «открывашками», трубные заряды и ранцевые огнемёты, наряду с точным и скоординированным огнем лазганов. В крайнем случае, танитцы берутся за свои знаменитые посеребряные ножи, с которыми они отлично обучены обращаться. Говорят, что среди призраков есть такие искусные бойцы, что способы сойтись с космодесантником Хаоса в поединке и выжить для того, чтобы потом рассказать о том, как им довелось скрестить клинки со столь ужасающим врагом.

Создание танитского 1-го полка лёгкой пехоты «Призраки Гаунта»

Правила для танитского 1-го полка лёгкой пехоты «Призраки Гаунта» были созданы по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 **«Базовой книги правил Only War»** и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: мир-фронтир, но особенность *«Самостоятельные действия»* была заменена на уникальную особенность *«Призраки на словах и на деле»*, описанную выше.

Командир: бунтарь.

Тип полка: партизанский полк.

Доктрины: «*Выживальщики (Лес)», «Хамелеолин».*

Недостаток: *«Потерянная* родина».

Общая стоимость: 12 очков.

Игра за призрака

Урождённого танитца можно узнать по бледной коже, чёрным волосам и голубым татуировкам. Почти все танитцы имеют видимые татуировки, но их количество, вид, размер и сложность могут быть самыми разными. У солдат первого и единственного самое разнообразное прошлое – насколько этого можно ожидать от полка, набранного на планете, почти целиком покрытой лесами. Все танитцы – мастера скрытных действий, и обычный солдат из их полка в этом деле не уступит, а то и превзойдёт разведчика из другой части. Почти все призраки Гаунта наделены природным чувством направления, ибо движущиеся леса их родины сделали обычное умение ориентироваться по местности бессмысленным. Как подтверждают наблюдения, урожденный танитец не может заблудиться.

Но, конечно, главное, что объединяет всех призраков – это потеря родины. Каждый танитец несёт груз воспоминаний о том, как Хаос уничтожает Танит, уничтожает всех и всё, что они знали. В отличие от других гвардейцев, призраки Гаунта никогда не мечтают однажды вернуться домой, и, сражаясь, понимают, что с гибелью каждого из них, гибнет и память о Танит.

Хотя им было от чего впасть в отчаяние, потеря родины скорее вдохновила танитцев, чем сломила. Каждый призрак Гаунта убежден в необходимости потратить свою жизнь с толком и сгорает от желания отомстить Хаосу, что позволяет им почти не задумываясь, подряжаться на, казалось бы, самоубийственные задания. Несмотря на горечь, что отравляет каждую мысль о Танит, вне боя эти люди сохраняют удивительно весёлый нрав. По сравнению с другими полками Имперской Гвардии, у призраков удивительно чистые послужные списки и очень малое количество серьезных дисциплинарных взысканий. Хотя без мелких нарушений и проступков не обходится, офицеры редко прибегают к телесным наказаниям или смертной казни. Из-за этого солдаты некоторых других полков считают танитцев дикими неуправляемыми варварами, а не профессиональной частью специального назначения, которое те являются на деле.

Верхастские новобранцы

В отличие от урождённых танитцев, вергхастская составляющая Первого и единственного, происходит из куда менее однородного источника и имеет мало внутренне объединяющих черт, хотя многие из них приняли танитские татуировки. Также они разделяют жгучую ненависть танитцев к Хаосу. Хотя их мир восстанавливается, они видели, как он полыхает, и это зрелище не прошло даром. В целом, вергхастцы переняли умения и обычаи танитцев, и хотя эти ульевики не настолько искусны в тайных действиях, в их рядах немало отличных снайперов.

Создание верхастцев

Простейший способ ввести в игру персонажей-вергхастцев – это просто считать их членами танитского первого и единственного, использующих все их правила. Если же игроки и ведущий захотят, они могут использовать вергхастцев в системе *смешанных полков* (см. ниже), наряду с танитским первым и единственным и белладонцами. В таком случае танитский первый и единственный будет основной составляющей *смешанного полка*, а вергхастцы будут использовать следующие правила:

Родной мир: мир-улей.

Командир: бунтарь.

Тип полка: партизанский полк.

Доктрины: «*Выживальщики (Лес)*», «*Хамелеолин*».

Недостаток: «*Потерянный улей (Потерянная* родина*)*».

Общая стоимость: 11 очков.

Комиссар-полковник Ибрам Гаунт

Ибрам Гаунт – выходец из семьи солдат, среди которых были его дядя – генерал Дерций – и отец – второй человек в полку янтийских патрициев. После гибели отца, Гаунт учился в Схоле Прогениум на планете Игнатус Кардинал, где из него готовили комиссара. Ещё кадетом он служил с гирканским 8-м полком под командованием комиссара-генерала Делана Октара и отличился, за что был повышен до полноправного комиссара после смерти Октара. Во время службы с гирканским 8-м Гаунт привлёк внимание лорда-генерала Слайдо и вошёл в его внутренний круг. С назначением Слайдо военным магистром и командующим крестовым походом на миры Саббат, Гаунт стал одним из немногих избранных, с кем Слайдо принёс клятву на крови – они доведут поход до конца, во что бы то ни стало, дабы почтить святую, чьё имя носит субсектор.

За последующие годы Гаунт совершил немало невероятных деяний и за свою верность и достижения, был удостоен редчайшего звания комиссара-полковника и командования танитским первым и единственным. С этого мига, Гаунт и танитцы, позже прозванные «Призраками Гаунта», шли от боя к бою, встречали страшных врагов и ужасные опасности, что испытывали их самыми разными способами, превращая в заслуженный и смертоносный полк.

Белладонский 81-й разведывательный полк

В отличие от двух других частей полка, белладонцев не объединяет потеря родины. Они обладают длинной и гордой историей воинских подвигов, которой не могут похвастаться танитцы и вергхастцы – вояки в первом поколении. И хотя ныне белладонцы – уже неотъемлемая часть полка, они крепко держатся за свою полковую идентичность, и не забывают былого командира – полковника Уайлдера, что руководил объединённым полком в его первые дни и отдал жизнь, дабы спасти его. Гордясь своими превосходными разведчиками, белладонцы поделились с урождёнными танитцами умениями и приёмами, что дополнили искусство призраков Гаунта.

Создание белладонцев

Простейший способ ввести в игру персонажей-белладонцев – это просто считать их членами танитского первого и единственного, использующих все их правила. Если же игроки и ведущий захотят, они могут использовать белладонский 81-й в системе *смешанных полков* (см. ниже), наряду с танитским первым и единственным и вергхастцами. В таком случае танитский первый и единственный будет основной составляющей *смешанного полка*, а белладонцы будут использовать следующие правила:

Родной мир: имперский мир.

Командир: бунтарь.

Тип полка: партизанский полк.

Доктрины: «*Выживальщики (Лес)*», «*Хамелеолин*»

Недостаток: «*Сломленные потерями*».

Общая стоимость: 12 очков.

Штрафники последнего шанса

«Вы здесь, потому что вы все – отбросы, но отбросы Бога-Императора. У вас есть навыки, полезные Ему, и хотите вы этого или нет, вам придется их применить»

- полковник Шеффер, командующий 13-м штрафным легионом

Большинство штрафных легионов Имперской Гвардии – огромные орды отбросов, набранные с самого дна Империума. Штрафники – это пушечное мясо, выпущенное из тюрем, получившее самое дешёвое снаряжение и посланное в бой прокладывать дорогу более ценным и опытным бойцам. Приговоренные солдаты знают, что смерть – единственный способ сбежать из легиона и свирепо сражаются за последний шанс на искупление.

Однако существуют штрафные части другого рода – их солдаты, будучи так же приговорены, остаются слишком ценными бойцами, чтобы позволить им погибнуть, не убедившись, что враги Императора сполна заплатят за их смерть своей кровью. Некоторые полки воплощают такую тактику на уровне отделений, отправляя опозоривших себя в глазах Императора солдат на важные и почти самоубийственные задания. Иногда несколько полков, сражающихся бок о бок, изгоняют из своих рядов подобный «нежелательный элемент», формируя из него короткоживущие, но свирепые отряды, способны причинить врагу большой урон.

Должно быть, самая известная из таких групп отчаянных искателей «последнего шанса» – 13-й штрафной легион, который и носит название «Последний шанс». Командует им полковник Шеффер, под руководством которого этот полк показывает чрезвычайную эффективность. В отличие от большинства штрафных легионов, мужчины и женщины, принадлежащие к «Последнему шансу» и другим подобным формированиям, необычайно хорошо вооружены для отпетых преступников. Учитывая то, что подобные группы зачастую используются для смертоносных ударов исподтишка, убийств и других тактик, практически неприменяемыми обычными полками, оружие штрафников впечатляюще малогабаритно и отлично подходит для выполняемых задач.

Модификации подвергается даже самое обычное выдаваемое штрафникам оружие, вроде заурядных лазганов, а для защиты во время некоторых заданий, на которые эти солдаты отправляется, дабы очистить свое имя перед Императором, они даже получают лёгкую броню, не стесняющую движений во время жестоких налётов на позиции противника.

Еще одно отличие «Последнего шанса» и подобных ему частей от обычных штрафных легионов – это специальная подготовка, которую проходят солдаты, перед участием в тайных операциях. Некоторые представляют собой изнурительные, многомесячные учения, призванные улучшить природные умения и таланты отобранных бойцов. Если задание требует того, штрафники могут пройти специальную подготовку по ближнему бою, диверсиям, выживанию в самых разных враждебных условиях, тайному проникновению, использованию гравишютов и навыкам боевых пловцов. Пережившие эти тренировки (а о безопасности солдат, учитывая их статус, никто во время учений не заботится) становятся одними из самых злобных и смертоносных воинов Имперской Гвардии.

Задания, на которые отправляют штрафников, зачастую представляют собой самое настоящее самоубийственное безумие. Эти тайные, опасные и требующие огромного хладнокровия миссии поставили бы в тупик любого командира. Убийства, массовые расправы, добыча разведданных, проникновение на строго охраняемые и хорошо укрепленные объекты противника, диверсии, похищения и уничтожение военного имущества на невероятные суммы – повседневная работа 13-го штрафного легиона и ему подобных частей.

Штрафники последнего шанса на Внешнем фронте

Весьма живописные отряды приговорённых и отчаянных вояк использовались на Внешнем фронте с немалым успехом. Некоторые командиры считают их чрезвычайно эффективными в боях с северовцами, справедливо полагая, что мятежники куда более уязвимы перед тактикой террора, чем орки или тёмные эльдары. Другие же предпочитают посылать штрафников в бой против ксеносов – пусть чудовища убивают чудовищ.

Известен случай, когда группа обесчещенных солдат из бронтских длинных ножей, осужденных за получение шрамов на спине, сумела очистить свои имена (хоть и не сберечь жизни). В качестве наказания им было поручено самоубийственное задание – пересечь пепельные равнины Гервары и убить герцогского легата. За несколько часов ускоренного марша по вулканическим пустошам они добрались до лагеря северовцев и уничтожили его, направив туда поток лавы, а потом перебили всех врагов из засады и вернулись в расположение своего полка с головой легата. Те члены этого отряда, что не погибли в бою, скончались по возвращению, не вынеся путешествия в местном климате, но памятник «Обезглавителям», сложенный из сотен ножей все ещё стоит в герварских пустошах к югу от Кобхена.

Полковые правила

Персонажи, принадлежащие к 13-му штрафному легиону и подобным ему группам, получают следующие преимущества:

Изменения характеристик: +3 к Силе, +3 к Ловкости.

Начальные умения: *«Запугивание», «Скрытность+10», «Языкознание (Низкий готический)».*

Начальные таланты: *«Бой вслепую», «Засада», «Мастер рукопашной»* или *«Плечом к плечу», «Мгновенная реакция», «Связи (Преступный мир)»* или *«Уличный боец»; также* выберите одно: *«Яростный натиск», «Ледяное сердце», «Неистовство», «Паранойя».*

Отбросы Императора: хотя эти отчаянные бойцы не пользуются ни любовью, ни уважением в других полках, они известны своим умением доводить любое дело до конца, попутно «обеспечивая» себя всем необходимым. Один раз за игровую встречу, один член *отделения* из этого полка может потратить *очко судьбы* и предпринять тест *снабжения* с бонусом +20 для того, чтобы получить какой-либо предмет. Провал означает, что о делишках штрафников пронюхало начальство, и всё *отделение* не может предпринимать тестов *снабжения* до конца игровой встречи.

Бойцы ближнего боя: персонажи из этого полка получают бонус +10 к стрелковым атакам, сделанным при *стрельбе в упор*.

Лазутчики: когда два или больше персонажей *отделения*, что является частью полка, обладающего этой доктриной, должны предпринять тест *«Скрытности»*, один из них может добровольно предпринять этот тест со штрафом -10. В случае успеха, остальные персонажи, что должны предпринимать этот тест, могут использовать Ловкость того что бросал тест первым, вместо своей. Чтобы пользоваться этой способностью, персонажи должны находиться в пределах десяти метров друг от друга.

Начальное количество ран: персонажи из этого полка на старте получают +1 рану.

Стандартный полковой набор: лазкарабин с улучшением «Компактная версия» и четырьмя батареями, два мононожа, флак-жилет и флак-шлем, три фраг-гранаты, три крак-гранаты, ингалятор и четыре дозы озверина, полевой набор (униформа, комплект одежды для плохой погоды, рюкзак, набор простых инструментов, комплект столовых принадлежностей и фляга для воды, одеяло и спальный мешок, перезаряжаемый фонарь, солдатские жетоны, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа», запас пайков на одну неделю), противогаз, вокс-бусина.

Излюбленное оружие: автопушка, снайперская винтовка.

13-й легион полковника Шеффера «Последний шанс»

Выделяющийся из всех штрафных частей Имперской Гвардии, 13-ый легион, подчиненный непокорному полковнику Шефферу – настолько же эксперимент в военной науке, насколько и действующий полк. Это пёстрая толпа преступников, бандитов, недовольных и сумасшедших, набранных из самых суровых военных тюрем Имперской Гвардии. Каждый из них собственноручно отобран полковником Шеффером за выдающиеся навыки и способности, выделяющие солдата из рядов его товарищей. Следуя одному ему известному плану, Шеффер, казалось бы, случайно отбирает этих людей и предлагает им «последний шанс» искупить свои преступления и с пользой для Бога-Императора применить свои навыки. Он предлагает Императорское прощение и освобождение из тюрьмы, требуя взамен лишь часть жизни, на что многие радостно соглашаются.

Каждого принявшего предложение полковника, увозят в тайную штрафную колонию, управляемую Шеффером и созданную исключительно для тринадцатого легиона. Оказавшись там, штрафники-новобранцы месяцами тренируются в выполнении любых возможных заданий в таких условиях, какие только можно вообразить. Если рекрут переживает обучение, не покалечившись и не тронувшись умом, его приписывают к одной из небольших частей, созданных под эгидой 13-го штрафного легиона. Эти отряды разбросаны по всей галактике и ведут тайную войну, часто невидимую для обычного гвардейца. Полковник Шеффер упорно трудится, превращая выживающих штрафников в смертоносное копьё, которые он сможет вонзить в сердце врагов человечества там и тогда, когда они меньше всего будут этого ожидать.

Создание 13-ого штрафного легиона

Правила для искателей последнего шанса, подобных штрафникам 13-ого легиона были созданы по правилам создания полка, изложенным на стр. 55 **«Базовой книги правил Only War»** и в этом томе. При этом были использованы следующие доктрины:

Родной мир: штрафная колония, но особенности *«Негодяи и отбросы»* и *«Барыги»* были заменены на уникальную особенность *«Отбросы Императора»*, описанную выше.

Командир: холерик.

Тип полка: партизанский полк.

Доктрины: *«Бойцы ближнего боя», «Лазутчики».*

Недостаток: *«Приговорённые».*

Общая стоимость: 11 очков.

«Казнить вас сейчас – значит, признать, что вы уже не в силах спасти свои бессмертные души. Предстанете перед Императором прямо сейчас – и чаша весов, на которых Вседержитель взвесит деяния всей вашей жизни, склонится не в вашу пользу. Вот почему я даю последний шанс доказать, что вы достойны Императорова прощения. Вот почему вы здесь – чтобы спасти самих себя от вечного проклятия»

- полковник Шеффер

Новые варианты создания полков

«Я служу Ему-на-Земле уже тридцать пять лет. Я отдал Ему, Имперской Гвардии и товарищам лучшие годы своей жизни. Я не видел Обдуру с тех пор как покинул её и никогда не увижу вновь. Мой дом – это мой полк и другого мне не нужно»

- сержант Кейл Итикс, обдурский 91-й полк осадной пехоты

Изложенные ниже новые варианты создания полков введены для того, чтобы дать игрокам и ведущим более широкие возможности создавать разнообразные полки со всей галактики – как для персонажей игроков, так и для NPC.

Новые родные миры и происхождения

Как описано в **«Базовой книге правил»** родной мир полка оказывает на солдат огромное влияние. Хотя в Каликсиде – не говоря уже обо всей галактике – встречается безумное разнообразие планет, среди них выделяются несколько наиболее распространённых. Природа и общество таких планет формируют каждого из его обитателей – в игромеханике это влияние выражается в изменениях характеристик, умениях, талантах и особенностях, которые делают каждого солдата тем, кто он есть.

Как и родные миры из **«Базовой книги правил»**, эти предоставляют своим уроженцам бонус к двум характеристикам из трёх, а также начальные умения, таланты и особые способности. Также родные миры могут изменять начальное количество ран персонажа, отражая общий уровень пережитых персонажами в годы взросления трудностей и невзгод. Все возможные варианты имеют стоимость в очках, которую нужно выплатить из общего количества очков, определённого в начале создания полка.

Таблица 1-1 «Родной мир или происхождение»

Родной мир	Цена
Агромир	3
Дикий мир	4
Мир-кузница	4
Мир-фронтир	4
Феодальный мир	3
Шахтёрская колония	3

Агромир

Агромиры – это житницы Каликсиды. Зелёные планеты почти целиком отданы под сельское хозяйство; на них раскинулись необъятные поля и скотоводческие фермы управляемые раскинувшимися на весь сектор сельскохозяйственными концернами. На таких мирах производят львиную долю пищи в секторе, а также множество продуктов растительного и животного происхождения – масла, лекарства, строительные материалы и ткани. Некоторые из таких планет полностью автоматизированы и служат домом лишь для горстки специалистов и надзирателей, следящих за древней аппаратурой и армиями сервиторов, но на большинстве агромиров живут миллионы людей – от множества крепких фермеров и работяг, распахивающих поля и ухаживающих за скотом, до заезжих купцов и торговых агентов из портовых городов. Уроженцы агромиров известны честностью, силой и трудолюбием, а также слывут лёгкой добычей для мошенников, жуликов и им подобных хищников, считающих этих простоватых людей недалекими деревенщинами. Немало выходцев с агромиров служит в пехоте и немногим меньше – в танковых и механизированных частях, где бывшие фермеры успехом водят привычно тяжёлые и неповоротливые машины.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Выносливость, Сила, Товарищество.

Умения: все уроженцы агромиров получают умения *«Управление (Наземная техника)»*, *«Учёное знание (Звери)»* и *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Едины с землёй: полк был собран из уроженцев планеты, выращивающей зерно или мясо для миллиардов жителей Каликсиды; планеты, обладающей крепкими традициями земледелия и скотоводства. Люди, выросшие на столь пасторальных мирах, много знают о флоре и фауне – на войне это может принести пользу, как им самим, так и их товарищам. Такие персонажи способны обеспечить себя пропитанием даже в самых суровых условиях – это огромное преимущество для полка, втянутого в долгую планетарную кампанию. Уроженцы агромиров получают бонус +10 к тестам *«Знаний»*, *«Выживания»* и *«Ремесла»*, сделанным при взаимодействии с домашними животными или животными, которых можно одомашнить. Также они получают бонус +10 к тестам *«Знания»*, *«Выживания»* и *«Ремесла»*, сделанным для того, чтобы распознать, собрать или вырастить съедобные растения.

Слепы к ужасам: люди, что выросли на идиллических и заштатных мирах почти не имеют опыта общения со всем остальным имперским обществом. Большинство никогда не покидало своей деревни или городка, не говоря уже о планете. Зачастую эти люди куда более открыты и доверчивы, чем большинство остальных. Такие невинные души легко становятся добычей жуликов, мошенников и других аферистов, кормящихся за счёт чужого неведения и незнания. Уроженцы агромиров получают штраф -10 на тесты *«Проницательности»*, когда используют её в состязательных тестах против *«Обмана»*. Кроме того, когда уроженцы агромиров в первый раз получают *очки безумия*, их количество удваивается.

Начальное количество ран: уроженцы агромиров на старте получают +2 дополнительные раны.

Дикий мир

Устрашающие и беззаконные дикие миры – царство бесконечного насилия, где власть обретают лишь при помощи клинка. Сама природа диких миров нередко бывает смертоносна – от кипящих морей и безжалостных зим до раскинувшихся на целые континенты зон радиоактивного заражения и руин давно забытых ульев, всё ещё отравляющих токсинами грязные небеса. Однако в отличие от миров смерти, главная опасность диких планет – не изменчивая земля и не зараженные небеса, а сами люди. Где-то владычествуют разбойничьи племена, схлестывающиеся друг с другом из-за охотничьих угодий или маленьких клочков плодородной земли, на других правят банды кочевников на высокотехнологичных скакунах, секреты создания и обслуживания которых, ведомые их предкам, ныне давно позабыты. Дикие миры – источник самых свирепых и опасных воинов Империума и некоторые из таких планет вносят свою лепту в его защиту, формируя полки Имперской Гвардии. Хотя уроженцы иных миров часто не любят дикарей за жестокость и беспринципность, эти качества делают их невероятно смертоносными и преданными Богу-Императору воинами.

Цена: 4 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Ближний бой, Ловкость, Сила.

Умения: все дикари получают умения «*Бдительность*» и «*Парирование*», а также «*Запугивание*» или «*Ловкость рук*».

Неграмотные: жизни дикарей жестока и коротка. Хотя некоторые доживают до старости, лишь у немногих есть время на занятия науками. Поэтому дикари не получают умения «*Языкознание (Низкий готический)*» при создании персонажа, но способны говорить на нём до тех пор, пока это не требует тестов умения.

Жестокие воины: сама природа родной планеты быстро учит дикарей, что сила – и только сила – даёт право на выживание. Конечно, сила имеет много обличий, и дикари не чураются ни скрытности, ни всевозможных хитростей и уловок в тех обстоятельствах, когда грубая мощь и свирепость не помогают. Все персонажи-дикари начинают игру с одним из следующих талантов: «*Засада*» или «*Неистовство*».

Насилие решает всё: многие дикари считают вселенную очень простой штукой. Они знают, что товарищей нужно любой ценой защищать, а врагов – любой ценой побеждать. Нередко полки с диких миров – это сплочённые и жестокие банды, в которых любые споры – внутренние или внешние – решаются кровопролитием. Сталкиваясь с возможностью немедленно сокрушить врага, пусть даже подвергнув себя огромному риску, дикари обязаны **пройти рутинный (+20) тест Интеллекта** или **Силы воли**, чтобы упустить такую возможность. Ведущий может отменить этот тест, если конфликт пустячный или если необходимость в осторожности совершенно очевидна.

Сторонящиеся машинных духов: на большинстве диких миров, сохранивших остатки технологий, уцелевшие артефакты считают не священными предметами, но плодами страшного и опасного колдовства, от которого нужно держаться подальше всем, кроме самых сильных воинов. Легендарное оружие, которым владели великие вожди и убийцы, наделяло могуществом, что нередко считали их собственным. Дикарям совершенно чужд культ Механикус, и хотя они разделяют почтение машиноведов к технологиям, это благоговение преисполнено страха и подозрений в том, что даруемое могущество может быть не божественным даром, а подачкой тёмных и капризных сил, за которую придётся заплатить. Дикари получают дополнительный штраф -10 на тесты «*Обыденного знания (Техника)*», «*Медики*» и «*Пользования техники*», если у них нет этих умений.

Начальное количество ран: дикари на старте получают +2 дополнительные раны.

Мир-кузница

Персонажи, набранные с миров-кузниц Адептус Механикус, часто бывают умными, трезвомыслящими техноматами, обладающими врождённым талантом обращения с таинственными механизмами, которые им ближе, чем товарищи из плоти и крови. Эти посвящённые в догматы культа Машины ремесленники, инженеры и механики составляют основу всего корпуса технических специалистов Имперской Гвардии. Уроженцы кузниц ухаживают за мириадами машинных духов, обитающих в оружии, снаряжении и боевых машинах. Они водят танки и бронетранспортёры, возводят укрепления, роют окопы, строят и разрушают инфраструктуру или даже направляют разрушительную ярость древних титанов на врагов Империума. Такие полки не пользуются большим почтением других солдат, но им нет равных в умении сохранять своё оружие исправным и поддерживать боевые машины на ходу. Крепкие узы объединяют уроженцев кузниц с культом Машинного бога, что заставляет посторонних – особенно наиболее набожных рядовых солдат – относиться к странным верованиям «кузнецов» с подозрением.

Цена: 4 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Интеллект, Восприятие, Выносливость

Умения: все уроженцы миров-кузниц получают умения «*Обыденное знание (Адептус Механикус, Техника)*», «*Логика*», «*Языкознание (Низкий готический, Технолингва)*».

Благословлённые Омниссией: Омниссия не скупится на дары для своих верноподданных, и многие тайны технологий открыты благословлённым им. Все уроженцы миров-кузниц начинают игру с талантом «*Связи (Адептус Механикус)*».

Конструкторские обряды: в отличие от простых жителей Империума, что считают каждую машину единой и загадочной сущностью, уроженцы кузниц видят в них собрание отдельных священных узлов, каждый из которых имеет исключительно важное предназначение. Таких людей высоко ценят в танковых, механизированных и осадных полках, как за умение искусно заботиться о собственной технике, так и за способность эффективно выводить из строя вражескую. Все уроженцы мировкузниц начинают игру с одним из следующих талантов: «*Ритуал освобождения*» или «*Оружейник*».

Окружённые машинами: жизнь на мире-кузнице – ни с чем не сравнимый опыт. Уроженцы таких планет с рождения окружены чудесами Машинного бога и проповедями Духовенства Марса, а тайны и чудеса технологии знакомы им как стадо гроксов – пастуху с агромира. Хотя из наделённых подобными знаниями людей выходят отличные водители и машиноведы, они часто бывают замкнутыми, неразговорчивыми и совершенно не вписываются в хорошую компанию. В окружении машин и сервиторов уроженцам кузниц часто уютнее, чем рядом с товарищами из плоти и крови; ещё они обладают прискорбной привычкой говорить на странном жаргоне и выдавать длинные фразы на почти непонятной простому солдату технолингве. Уроженцы кузниц получают штраф -10 на все *социальные* тесты, предпринятые при взаимодействии с персонажами, что не происходят с мировкузниц или не является посвящёнными членами Адептус Механикус.

Начальное количество ран: уроженцы миров-кузниц на старте получают -1 рану.

Душа Машинного бога оберегает тебя.
Сила Машинного бога питает тебя
Ненависть Машинного бога направляет тебя
Машинный бог наделяет тебя жизнью!
Живи!

- литания зажигания

Мир-фронтир

Жители фронтиров – суровые выживальщики, чьи миры нередко избирают для формирования полков Имперской Гвардии. Причина тому – умение справляться с любыми тяготами и практическая сметка, что отличает уроженцев этих суровых планет.

Цена: 4 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Восприятие, Дальний бой, Ловкость.

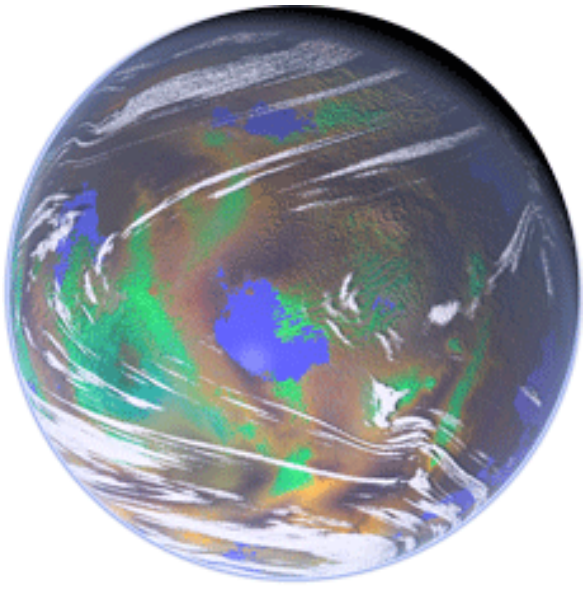
Умения: все уроженцы миров-фронтиров получают умения *«Бдительность»*, *«Выживание»*, *«Логика»*, *«Навигация (Планетарная)»* и *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Жизнь на краю света: хотя уроженцы фронтиров – простой и грубый народ, их полевые навыки, вне всяких сомнений, полезны. Все уроженцы миров-фронтиров начинают игру с талантом *«Боевое чутьё»* или *«Быстрое выхватывание»*.

Самостоятельные действия: уроженцы фронтиров привыкли действовать более независимо друг от друга, чем большинство их сослуживцев с других миров. На родине им часто приходилось работать вдали от товарищей, часто в одиночку, и их не страшит такое одиночество. На поле боя это нередко выливается в готовность действовать вне поля зрения товарищей в полной уверенности в том, те не замедлят прийти на помощь, когда это потребуется. *Товарищи* уроженцев фронтиров считаются находящимися в *контакте* с ними до тех пор, пока они пребывают в радиусе пятнадцати, а не пяти метров от «своих» персонажей.

Недоверие к вышестоящим: стремление действовать независимо делает уроженцев фронтиров не только ценными в глазах командования, но и трудноуправляемыми. Особенно большой проблемой это может стать для только что сформированных частей, отданных под командование чужих офицеров, или полков, слитых из нескольких понесших тяжелые потери. Впрочем, чужеземцам вполне по силам со временем преодолеть эти разногласия и обрести почву под ногами, доказав, что они могут вносить свой вклад в общее дело ничуть не хуже других. Уроженцы фронтиров склонны не доверять чужакам, особенно тем, что отдают им приказы. Они получают штраф -20 на *социальные* тесты, сделанные при взаимодействии с незнакомым начальством (например, новыми комиссарами, офицерами других полков, высокопоставленными членами Экклезиархии или Адептус Механикус и т. д.), а также накладывают такой же штраф на *социальные* тесты, предпринятые к ним такими людьми. По решению ведущего, эти штрафы могут быть сняты, когда персонажи имеют дело с тем, кто заслужил их доверие.

Начальное количество ран: уроженцы миров-фронтиров определяют начальное количество ран по общим правилам.



Феодальный мир

Плачевно примитивные по всеимперским меркам феодальные миры – родина низкотехнологичных, допороховых обществ, состоящих из крестьян и рабов, которыми правит воинственная знать. Формально будучи частью Империума, такие планеты приносят немного пользы Адептус Терра из-за большой изолированности, неортодоксальных верований населения и нехватки у него технических навыков. Тем не менее, феодальные миры платят десятину, нередко превращаясь в сельскохозяйственные, благодаря аграрной природе их общества. Кроме того, на этих мирах часто формируют полки Имперской Гвардии, несмотря на то, что самым современным оружием там остаются мечи, копья и арбалеты. Один из самых знаменитых феодальных миров – Аттила, родина прославленных лихих всадников. Гвардейцы с таких планет примечательны благородством, отвагой, а также склонностью бросать вызовы на смертельные поединки даже за самое ничтожное оскорбление – чертой, которую Мунитору никак не удаётся выбить из них.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Ближний бой, Выносливость, Сила.

Умения: все уроженцы феодальных миров получают умения *«Атлетика»* и *«Обыденное знание (Война)»*.

Неграмотные: по пальцам можно перечесть уроженцев феодальных миров, у которых есть время учиться грамоте. Их жизни заняты трудом или войной, а письменность – удел писцов и учёных. Поэтому уроженцы феодальных миров не получают умения *«Языкознание (Низкий готический)»* при создании персонажа, но способны говорить на нём до тех пор, пока это не требует тестов умения.

Преданность вассалов: большинство солдат, призванных с феодальных миров воспитывалось в обществах, где между простолюдинами и знатью пролегает очень чёткая граница. Там приняты ясные правила, что оговаривают взаимодействие аристократов с подлыми сословиями и наоборот. Офицеры в полках с феодальных миров обычно набираются из местной знати, отчего рядовые видят в них не просто командиров, но лучших воинов. Аристократы и их приближённые нередко укрепляют эту веру, демонстрируя своё искусство в поединках с врагом один на один. Обычные же солдаты оттачивают умение сражаться группами, ведомые примером своих доблестных лордов. Все уроженцы феодальных миров начинают игру с талантом *«Поединщик»* или *«Плечом к плечу»*.

Сторонящиеся машинных духов: верования и общие представление о галактике, которыми обладает большинство уроженцев феодальных миров, покажутся большинству гвардейцев удручающе путаными и ошибочными. Хотя большинство – особенно из числа тех, кого регулярно навещают миссионеры Экклезиархии – верует в Бога-Императора как в спасителя Человечества и считает его Церковь единственной истинной религией, многие другие имеют свои странные верования, которые терпят исключительно благодаря боевому искусству их обладателей. Кроме того, феодальные миры в техническом плане на тысячелетия отстают от других планет, поставляющих солдат для Империума, а их воины по-прежнему выходят на битву с мечами, щитами, луками и катапультами. Уроженцы феодальных миров получают дополнительный штраф -10 на тесты *«Обыденного знания (Техника)»*, *«Медики»* и *«Пользования техники»*, если у них нет этих умений.

Начальное количество ран: уроженцы феодальных миров на старте получают +1 дополнительную рану.

Шахтёрская колония

Персонажи, призванные с одной из множества шахтёрских колоний Каликсиды – суровое племя, привычное к лишениям и трудностям, что присущи жизни в земных недрах. Их тела и умы приспособились к тяжёлому труду и обитанию в глубинах планет, а постоянная угроза несчастных случаев и внезапной гибели невероятно обострили их чувства. Такие гвардейцы обладают врождённым чувством направления, умело управляются со взрывчаткой и тяжёлой техникой и не боятся опасностей, что могут скрывать шахты. Из уроженцев таких колоний часто формируют полки осадной пехоты.

Цена: 3 очка.

Изменения характеристик: +3 к двум из следующих характеристик: Восприятие, Выносливость, Ловкость

Умения: все уроженцы шахтёрских колоний получают умения *«Бдительность»*, *«Обыденное знание (Техника)»*, *«Пользование техники»* и *«Языкознание (Низкий готический)»*.

Привычка к темноте: жизнь под землёй полна опасностей, и под силу лишь самым крепким. Кроме обыденных несчастных случаев в забое и постоянной угрозы обвалов, хватает и других опасностей – сверхнизких или сверхвысоких температур, смертоносных облаков невидимых токсичных газов и вечного полумрака. Полки с таких планет состоят из мужчин и женщин, привыкших и приспособившихся к этому необычному и изнурительному образу жизни. Все уроженцы шахтёрских колоний начинают игру с талантом *«Обострённые чувства (Слух)»* или *«Сопротивляемость (Жара или Холод или Токсины)»*.

Туннельные крысы: ориентирование в туннелях, шурфах и полостях, из которых состоит обычная шахта, требует большого внимания к деталям и отлично развитого чувства направления. Уроженцы шахтёрских колоний получают бонус +10 к *«Бдительности»* и *«Навигации (Планетарная)»*, когда находятся под землёй.

Непривычны к свету: к сожалению, подземный образ жизни делает шахтёров очень чувствительными к яркому свету; они получают штраф -10 на все тесты Восприятия и *«Бдительности»*, сделанные при ярком дневном свете или мощном искусственном освещении. Этот штраф может быть снижен благодаря очкам или другим средствам защиты глаз (по решению ведущего).

Начальное количество ран: уроженцы шахтёрских колоний на старте получают +1 дополнительную рану.

Новые типы полков и доктрины

Как и описанные выше новые типы родных миров, новые типы полков и доктрины призваны дать игрокам и ведущим больше возможностей создавать разнообразные полки Имперской Гвардии – как для игроков, так и для NPC.

Типы полков

Описанные ниже типы полков позволят игрокам и ведущим создавать новые полки, не ограничивая себя вариантами из **«Базовой книги правил Only War»**.

Таблица 1-2 «Типы полков»

Тип полка	Цена
Артиллерийский полк	4
Гренадёрский полк	4
Партизанский полк	4
Полк лихих всадников	5
Полк разведшагоходов	8

Артиллерийский полк

Артиллеристы обслуживают множество типов буксируемых и самоходных орудий – «Василиски», осадные «Медузы» или тяжёлые самоходные «Грифоны». Эти солдаты поддерживают своих товарищей-пехотинцев и танкистов точным навесным огнём и миномётными обстрелами с дальних и средних дистанций. Артиллерийские полки держат на вооружении и средства противовоздушной обороны – например, зенитные «Гидры» или ракетные установки «Смертельный удар». У пехотинцев обычно сложные отношения с артиллеристами, построенные на взаимозависимости и лёгкой враждебности. Хотя навесной огонь, несмотря на корректировщиков и орбитальную телеметрию, подчас бывает удивительно неточным, своевременный обстрел хотя бы раз спасал жизнь большинству гвардейцев, отчего последние относятся к бомбардирам с неохотным уважением.

Цена: 4 очка.

Характеристики: +3 к Дальнему бою, -3 к Выносливости.

Начальные умения: *«Навигация (Планетарная)»*.

Начальные таланты: *«Бомбардир»*.

Стандартный полковой набор: лазкарабин (главное оружие) и четыре батареи и магнокль на игрового персонажа; «Василиск» на *отделение* или миномёт на каждых двух игровых персонажей; вокс-станция на *отделение*.

Гренадерский полк

Эти солдаты – тяжелобронированные пехотинцы, отлично управляющиеся с гранатами, гранатомётами и множеством типов взрывных устройств, что применяются в Имперской Гвардии. Обладающие такой огневой мощью гвардейцы могут действовать как ударные подразделения или оказывать поддержку обычным пехотинцам в смешанных полках, паля из своих пушек, защищая товарищей, уничтожая легкобронированные боевые машины и разнося в клочья столпившихся в кучу врагов.

Цена: 4 очка.

Характеристики: +3 к Дальнему бою, +3 к Выносливости, -3 к Восприятию.

Начальные умения: *«Пользование техники»*.

Начальные таланты: *«Бомбардир»*.

Стандартный полковой набор: подствольный гранатомёт, дополнительная фраг-граната и дополнительная крак-граната, лёгкий панцирный доспех, глушащие наушники на игрового персонажа; два гранатомёта на *отделение*.

Партизанский полк

Эти гвардейцы – лёгкие пехотинцы, обученные тактике скрытных действий и используемые против врагов Империума как лазутчики, убийцы и диверсанты. Незаметные и опасные партизаны часто выполняют совершенно секретные боевые задания по ту сторону линии фронта или даже на планетах, целиком занятых неприятелем. Часто эти солдаты выказывают больше инициативности и изобретательности, чем простые гвардейцы. Именно умение думать своей головой и приспосабливаться к стремительно меняющейся тактической обстановке спасает их жизни и позволяет успешно справляться с опасными заданиями. Таким знатокам ассиметричной войны часто поручают устранение или захват вражеских командиров, допросы и удары по важным объектам и инфраструктуре противника в глубоком тылу, куда они попадают, высаживаясь на гравишютах или с летательных аппаратов.

Цена: 4 очка.

Характеристики: +3 к Восприятию, -3 к Товариществу

Начальные умения: «*Скрытность*».

Начальные таланты: «*Засада*».

Стандартный полковой набор: лазкарабин (главное оружие) и четыре батареи, две ослепляющие гранаты, две оглушающие гранаты, две фраг-гранаты на игрового персонажа.

Полк лихих всадников

Хотя кавалерия может показаться странным анахронизмом в армии, обладающей как наземной, так и космической огневой мощью, достаточной для уничтожения целых планет, лихие всадники Имперской Гвардии опасны не меньше чем её танковые или механизированные полки. Обладающие гибкостью и скоростью, почти недостижимой для других частей, они используют мириады самых разных ездовых зверей – от выносливых и закалённых войнами лошадей и неуклюжих гроксов до таких странных тварей как карликовые карнозавры и крылатые фелины. Обычно всадников набирают на отсталых планетах – диких и феодальных мирах, воины которых привычны к верховому бою или кочевому образу жизни. Впрочем, существуют кавалерийские полки, формируемые в более развитых краях. Пример тому – всадники смерти Крига.

Лихие всадники обучены ближнему бою и борьбе с бронетехникой. Каждый солдат носит облегчённую флак-броню, вооружен многоцелевым копьём, лазпистолетом, несколькими гранатами – этим их арсеналы обычно исчерпываются. Скакуны дают своим наездникам не только скорость и манёвренность, но и сильно ограничивают тип и количество снаряжения, что всадник может везти с собой. Из-за этого многие солдаты таких полков отлично умеют выживать вдали от цивилизации и обеспечивать себя пищей где угодно. На войне их обычно используют как разведчиков, застрельщиков и налётчиков. Они действуют группами от четырёх до десяти человек во главе с сержантом. Скакуны позволяют им быстро и скрытно перемещаться вдали от имперских линий снабжения и пересекать местность, непроходимую для тяжёлой техники. Благодаря этому, врагу непросто противодействовать лихим всадникам, действующим в своём уникальном стиле «ударил-отступил».

Цена: 5 очков.

Характеристики: +3 к Ловкости, -3 к Дальнему бою

Начальные умения: «*Выживание*».

Начальные таланты: «*Кошачье приземление*».

Стандартный полковой набор: кавалерийское охотничье копьё (главное оружие), лазпистолет и четыре батареи, флак-жилет и флак-шлем, ездовой зверь (примеры см. в разделе **«Профили скакунов»**), седло, две седельные сумки, амуниция для зверя (вожжи, сбруя и т. д.) на игрового персонажа.

Полк разведывательных шагоходов

Хотя большинство разведывательных полков состоит из обычных лёгких пехотинцев, поддерживаемых немногочисленными «Часовыми», существуют части, целиком сформированные из пилотов таких шагоходов. Некоторые командиры считают подобные полки бесполезной тратой машинерии, но впечатление, что производят несколько «Часовых», что расчищая дорогу пехоте, торят путь через заросли или на бешеной скорости несутся под гору, сжигая попавшиеся им на пути лёгкие машины и постройки врага, нельзя недооценивать.

Цена: 8 очков.

Характеристики: +6 к Ловкости, -6 к Выносливости.

Начальные умения: «*Управление (Наземная техника)*», «*Пользование техники*».

Начальные таланты: «*На пределе возможного*», «*Охотник на танки*».

Стандартный полковой набор: разведывательный шагоход «Часовой» и магнокль на игрового персонажа.

Доктрины подготовки

Описанные ниже доктрины подготовки предоставляют вам новые способы отразить особенные умения и приёмы, знакомые солдатам и позволяющие полку лучше справляться с определённой ему ролью на поле брани.

Таблица 1-3 «Доктрины подготовки»

Доктрина подготовки	Цена
Бойцы ближнего боя	5
Бронебойщики	4
Застрельщики	4
Зенитчики	4
Лазутчики	4
Тяжёлая кавалерия	5

Бойцы ближнего боя

Лабиринтоподобные подульи Синтиллы, бесконечные шахты и туннели, лежащие глубоко под поверхностью планеты, узкие коридоры громадных жилых блоков – это лишь несколько примеров условий, в которых полки ближнего боя показывают себя с наилучшей стороны. Эти бойцы, снаряженные лёгкой броней и вооруженные карабинами, лазганами схемы «буллпап» и иным короткоствольным оружием, а также множеством видов смертоносного оружия холодного, отлично подготовлены к сражениям в закрытых помещениях. Такие гвардейцы достаточно чокнуты, чтобы биться со злейшими врагами Империума в ближнем бою, и достаточно чутки и искусны, чтобы выживать после этого – если, конечно, их везение внезапно не закончится.

Цена: 5 очков.

Начальные таланты: *«Мастер рукопашной»* или *«Плечом к плечу»*.

Стандартный полковой набор: один лазкарабин (главное оружие) с улучшением «Компактная версия» и четырьмя батареями, один мононож, один лёгкий панцирный доспех на игрового персонажа.

Особое: члены полка, специализирующегося на ближнем бою, получают дополнительный бонус +10 к тестам Дальнего боя, сделанным при *стрельбе в упор*.

Бронебойщики

Конёк этого полка – уничтожение или выведение из строя вражеской бронетехники. Как правило, такие части состоят из лёгких или линейных пехотинцев, досконально знающих боевые машины неприятеля и снабжённых ракетными установками, противотанковыми минами, мельтами и другими орудиями разрушения. Такие гвардейцы, что обычно передвигаются на своих двоих или на борту «Химер», могут сорвать наступление танков или механизированных частей неприятеля несколькими точными пусками ракет.

Цена: 4 очка.

Начальные умения: *«Обыденное знание (Техника)»*.

Начальные таланты: *«Охотник на танки»*.

Особое: благодаря специальной подготовке и отличному знанию сильных и слабых сторон вражеской бронетехники, солдаты таких полков становятся несравненными истребителями танков. При атаке вражеской техники, бронебойщики увеличивают бронебойность своего оружия на число, равное количеству ступеней успеха в тесте на попадание.

Застрельщики

Некоторые полки, обычно использующие небольших, горячих и ловких скакунов, искусно используют укрытия, особенности ландшафта, погодные условия и темноту для того, чтобы скрывать свои перемещения. Застрельщики хватаются за любую возможность незаметно подобраться к врагу и обрушиться на него в одной неистовой атаке. Нанеся удар, они так же стремительно пропадают, ввергая разбитого врага в смятение.

Цена: 4 очка.

Начальная склонность: Ловкость.

Начальные таланты: *«Засада»* или *«Искусный наездник»*.

Особое: застрельщики отлично умеют использовать особенности местности и скорость своих скакунов для опустошительных атак. Они – мастера тактики «ударил-отступил». Когда солдат полка застрельщиков атакует застигнутую *внезапностью* или *беззаботную* цель, применяя *особое действие всадника «Бей и пропадай»*, он увеличивает расстояние, на которое его скакун может передвинуться после атаки, на количество метров, равное бонусу Ловкости скакуна.

Зенитчики

Эти остроглазые гвардейцы очищают небеса от вражеских воздушно-космических судов и летучих чудовищ всех видов с помощью переносных пусковых установок, приданных им противовоздушных орудий и специальной бронетехники, вроде зенитных танков «Гидра». Неважно, служат они в постоянной батарее, оберегающей полевой штаб или сопровождают пехотинцев на борту своей «Гидры», защищая их от сумасшедших налётов орочьих истребил, зенитчики играют очень важную роль в Имперской Гвардии.

Цена: 4 очка.

Начальная склонность: Дальний бой.

Начальные таланты: *«Свинцовый дождь»*.

Особое: зенитчики получают дополнительный бонус +10 к Дальнему бою при стрельбе по воздушным целям, таким как самолёты, воздушные суда и летучие создания.

Лазутчики

Этот полк использует скрытность, коварство и каждую ведомую военной науке хитрость для того, чтобы сеять страх и опустошение в рядах врагов Империума. Эти знатоки партизанской войны выполняют задачи, с которыми не справятся на раз-два даже самые закалённые штурмовики.

Цена: 4 очка.

Начальные умения: *«Скрытность»*.

Начальные таланты: *«Бой вслепую»*.

Особое: лазутчики необычайно искусны в незаметном проникновении в стан врага, ради чего готовы прибегнуть к любой хитрости и любому грязному приёму. Когда два или больше персонажей *отделения*, что является частью полка, обладающего этой доктриной, должны предпринять тест *«Скрытности»*, один из них может добровольно предпринять этот тест со штрафом -10. В случае успеха, остальные персонажи, что должны предпринимать этот тест, могут использовать Ловкость того что бросал тест первым, вместо своей. Чтобы пользоваться этой способностью, персонажи должны находиться в пределах десяти метров друг от друга.

Тяжёлая кавалерия

Такие полки состоят из солдат, восседающих на крупных и сильных быстроногих боевых скакунах. Эти гвардейцы хорошо вооружены и защищены, нередко и их ездовые звери носят прочные доспехи, оберегающие их от взрывов, болтов и клинков врага. Прорыв вражеской обороны, уничтожение бронетехники и устрашение противника – вот стихия таких воинов. Несущиеся в атаку ряды всадников со склоненными в одну линию копьями – одно из самых захватывающих дух зрелищ в галактике.

Цена: 5 очков.

Начальная склонность: Ближний бой.

Начальные таланты: *«Неостановимый натиск»*.

Стандартный полковой набор: одно большое монокопьё (двуручное оружие) или одно кавалерийское охотничье копьё на игрового персонажа.

Особое: тяжёлая кавалерия великолепно подходит для мощного таранного удара. Такой тактике и обучают этих солдат. Тяжёлые кавалеристы увеличивают расстояние, которое их скакуны способны преодолеть, совершая «*Сокрушительный натиск*» (*особое действие всадника*), на количество метров, равное удвоенному бонусу Ловкости скакуна.

Доктрины специального снаряжения

Описанные ниже доктрины специального снаряжения предоставляют бойцам полка новые предметы для стандартных наборов снаряжения.

Таблица 1-4 «Доктрины специального снаряжения»

Доктрина снаряжения	Цена
Боевые скакуны	5
Инженерно-штурмовое снаряжение	6
Снаряжение диверсантов	5
Снаряжение для передового наблюдения	4
Средства вокс-электронной борьбы	4

Боевые скакуны

Каждый член этого полка имеет собственного скакуна – коня, грокса или иное ездовое животное (примеры см. в разделе **«Профили скакунов»**). Вместе с животным, солдат получает и экипировку, нужную для верховой езды и боя – седло, седельные сумки, поводья, уздечку, упряжь, броню и прочее. Бойцы должны заботиться о своих скакунах, которые зачастую становятся им друзьями не менее близкими, чем другие гвардейцы.

Цена: 5 очков.

Стандартный полковой набор: ездовой зверь, седло, попона, комплект из уздечки и поводьев (или их аналогов), две седельные сумки, двухнедельный запас еды для скакуна на игрового персонажа. Наличие и тип доспехов скакуна зависит от полка.

Инженерно-штурмовое снаряжение

Такие полки, считающиеся лучшими среди осадных, сочетают смертоносность отборных пехотных частей и техническую сметку инженерных. Задачи обычных военных инженеров скорее оборонительные – рытьё траншей, снос стен, возведение фортификаций; инженерно-штурмовые части же созданы для наступления и разрушения. Такие гвардейцы, пешком или на специально оборудованных «Химерах» вклиниваются глубоко в боевые порядки врага и уничтожают инфраструктуру, перерезают линии связи и снабжения и создают неприятелю столько проблем, сколько смогут. Многие из проводимых ими операций, которые они нередко выполняют вместе с подразделениями штурмовиков, совершенно секретны.

Цена: 6 очков.

Стандартный полковой набор: лазкарабин (главное оружие) с четырьмя батареями или боевой дробовик (главное оружие) с четырьмя магазинами, комбиинструмент, инфопланшет, шанцевый инструмент 9-70, благословлённый набор инструментов на игрового персонажа; лазерный резак, шесть подрывных зарядов, осадный ауспик (ауспик *высшего качества*, с дистанцией действия в сто метров, способный действовать сквозь стены до метра толщиной) и боевая машина пехоты «Химера» с башенной автопушкой, корпусным тяжёлым огнемётом и турельным тяжелым стаббером, а также бульдозерным отвалом и маскировочной сетью на *отделение* (правила на бульдозерный отвал, маскировочную сеть и другие возможности улучшения боевых машин см. в дополнении **«Щит Человечества»**, **глава III**).

Снаряжение диверсантов

Задачи, что ставят перед этим полком, требуют от его бойцов действовать глубоко за линей фронта, нередко прямо среди врагов, и экипировка его солдат показывает, несколько они ценят скорость, скрытность и манёвренность.

Цена: 5 очков.

Стандартный полковой набор: костюм из синтекожи и визор хищника на игрового персонажа.

Особое: члены этого полка получают бонус +10 на все тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы получить хамелиолиновые плащи и броню, страховки, дыхательные аппараты, костюмы для выживания, ауспики и сканеры, подрывные заряды, гравишюты, мультиключи, мультикомпасы, молчуны, генераторы помех и любое другое снаряжение, предназначенное для тайного проникновения и скрытных действий. Этот бонус также распространяется и на оружие диверсантов – игольные винтовки и пистолеты, снайперские винтовки, а также на такие улучшения как глушители и распылители токсинов.

Снаряжение для передового наблюдения

Передовые наблюдатели полагаются на скорость, скрытность, умение ориентироваться и выживать в незнакомой местности для слежки за врагом и наведения авиаударов, орбитальных бомбардировок и артиллерийских обстрелов. Эти солдаты – искусные корректировщики навесного огня, а благодаря специальному снаряжению они могут помочь своим коллегам из поднебесья и из-за линии фронта попадать точно в цель.

Цена: 4 очка.

Стандартный полковой набор: магнокль, хамелеолиновый плащ, ручной целеуказатель на игрового персонажа; два пиктписца на *отделение*.

Средства вокс-электронной борьбы

Вокс-электронная борьба, требующая от солдат понимания таких тонкостей связи как частоты вещания, активное вокс-подавление, шифрование, выработка энергии, обслуживание аппаратуры, а также знания головокружительного количества разных средств связи, применяемых по всей галактике, остаётся уделом техножрецов да сообразительных и технически одарённых гвардейцев. Где бы ни сражались эти солдаты, они будут снаряжены самыми сложными средствами связи и вокс-перехвата, что найдет в своих закромах Департаменто Мунитурум.

Цена: 4 очка.

Стандартный полковой набор: инфопланшет, вокс-бусина, благословлённый набор электротехнических инструментов на игрового персонажа; два ауспика/сканера, вокс-станция, подавитель сигнала на *отделение.*

Недостатки полка

«Во имя Трона, какое убожество.
Кто командует этим сбродом?»

- подполковник Малькольм Логран, наблюдающий за манёврами секундского 19-го полка механизированной пехоты

Правила создания полка, описанные на стр. 55 **«Базовой книги правил Only War»** предоставляют игрокам и ведущим большой простор для создания разнообразных и особенных полков. Одна из целей этого раздела – дать игрокам и ведущим возможность придумывать ещё более необычные части, и использовать больше очков полка, которые можно получить ценой некоторых игромеханических штрафов.

Создавая полк, ведущий и игроки могут выбрать один из описанных ниже недостатков. Выбирая недостаток, игроки или ведущие получают дополнительные очки на создание полка, которые можно потратить на выбор новых доктрин подготовки, доктрин специального снаряжения или изменение *стандартного набора*. Сколько именно очков приносит каждый недостаток, указано в **таблице 1-5 «Недостатки полка»**.

Таблица 1-5 «Недостатки полка»

Недостаток	Дополнительные очки
Культ рыцарства	3
Малочисленные	5
Недостойные доверия	3
Неумелое командование	5
Обесчещенные	3
Обречённые	7
Плохое снабжение	4
Полковая вражда	2
Потерянная родина	5
Приговоренные	6
Сломленные потерями	2
Тень подозрений	3
Честь прежде всего	4

Культ рыцарства

Члены этого полка твёрдо убеждены, что, если ты делаешь что-то во имя Бога-Императора, то делай это правильно, а иначе и начинать не стоит. Эти солдаты знают, что есть границы, переходить которые нельзя – даже на войне – и что есть тактики, применять которые недопустимо. Для таких воинов обман сродни бесчестью; они стремятся избегать лжи любой ценой, даже если это повредит им самим.

Очки полка: 3.

Кодекс чести: члены этого полка обязаны проходить **трудный (-10) тест Силы воли** перед каждой попыткой использовать умение *«Обман»* (даже в отношении врага); в случае провала персонаж обязан говорить правду или молчать. Также можно не говорить *всей* правды, но на подобную тактику всегда косо смотрят. Привыкнув к постоянной честности, члены полка с этим недостатком получают штраф -10 на состязательные тесты *«Проницательности»*, направленные против *«Обмана»*.

Малочисленные

Этот полк неожиданно мал – из-за применяемых им доктрин, суровых методов обучения, нехватки рекрутов на родине или тяжёлых боевых потерь. Каковы бы не были причины, эта часть продолжает нести службу, несмотря на малую, по сравнению с другими полками, численность и вытекающую из этого невозможность полагаться на грубую силу, столь почитаемую во многих иных частях. Вместо массированных штурмов и пехотных волн, солдаты этого полка вынуждены действовать малыми группами. Каждый должен больше рассчитывать на искусность близких товарищей, чем на совокупную мощь полка.

Очки полка: 5.

Ограниченная численность: всякий раз, когда *отделение* из этого полка запрашивает подкрепления (чтобы заменить павших *товарищей*), оно обязано предпринимать **сложный (-20) тест *снабжения***, если большая часть полка ведёт боевые действия, или **простой (+10) тест *снабжения*** если значительная часть полка не находится «в поле» (в сложности этих тестов уже учтены все модификаторы, кроме тех, что пожелает добавить ведущий). Провал теста означает, что у полка просто нет солдат, чтобы усилить прореженное *отделение*, и персонажи должны держаться до тех пор, пока не смогут послать новый запрос подкреплений.

Недостойные доверия

Этот полк пользуется дурной славой в Имперской Гвардии. Как и в случае с *«Тенью подозрений»* причины тому могут быть как справедливыми (некомпетентность офицеров или расхлябанность рядовых удерживают лидерство в списке самых эффективных способов погубить репутацию полка), так и плодом чьего-то бурного воображения или результатом вражеских происков. Многие смотрят на таких солдат с большим недоверием и не хотят сражаться бок о бок с ними. Немало командиров отказывалось сотрудничать с обладателями подобной репутации, несмотря на прямые приказы. Недостойных доверия гвардейцев часто отправляют на худшие задания – те, что подразумевают самую опасную и чёрную работу, а то вовсе ставят гарнизоном на неприятном или захолустном мире, где они не смогут создавать проблем.

Очки полка: 3.

Дурная репутация: члены этого полка получают штраф -10 ко всем основанным на Товариществе тестам, сделанным при взаимодействии с членами других полков Имперской Гвардии, членами Департаменто Мунитурум и другими должностными лицами, наслышанными о репутации полка, как местными, так и общеимперскими. Кроме того, члены полка получают 1к5 дополнительных ступеней провала ко всем проваленным тестам *снабжения* и *«Торговли»*.

Неумелое командование

Этот полк – сплошная катастрофа, отличающаяся низким боевым духом и ввергающая рядовых в пучину горя и разочарования. В этом могут быть виновны невежественные или неопытные полевые офицеры, генералы, превыше всего ставящие свои политические амбиции, ленивые, слабовольные или жестокие командиры отделений, вороватые интенданты или все вместе. Независимо от причины или причин, итог будет один – потеря боеспособности, бардак, плохая связь, высокие потери, а быть может – мятежи и дезертирство.

Очки полка: 5.

Приказы дураков: члены этого полка получают штраф -10 к тестам *«Командования»*, сделанным в бою – либо из-за собственной некомпетентности, либо – в случае с большинством игровых персонажей – из-за того, что им доверены недисциплинированные и угрюмые подчинённые, озлобленные ливнем идиотских распоряжений командования. Также члены этого полка обязаны проходить **рутинный (+20) тест *«Командования»*** или ***«Запугивания»*** для того, чтобы успешно отдать *товарищу* любой *приказ*, даже не требующий теста *«Командования»*. Если персонаж провалит этот тест, *товарищ* откажется исполнять приказ – из-за усвоенного недоверия к вышестоящим или в силу обстоятельств. Наконец, бездарность полкового командования, по решению ведущего, не может не отразиться на жизнях игровых персонажей (оно может без нужды бросить солдат в пекло, применить против врага неподходящую тактику, проморгать очевидную ловушку, перепутать союзников с врагами или наоборот или натворить иных глупостей).

Обесчещенные

Этот полк потерпел унизительный разгром или запятнал свою репутацию каким-то иным провалом. Хотя за этим не последовало никаких прямых наказаний, каждый солдат, сталкиваясь с испытаниями, вспоминает горечь поражения. Эти гвардейцы стремятся победить любой ценой и очиститься от позора, которым они покрыли себя, когда подвели Бога-Императора.

Очки полка: 3.

В поисках искупления: в бою члены этого полка обязаны проходить **трудный (-10) тест Силы воли** всякий раз, когда получают приказ отступить или каким-то иным образом поддаться врагу. Если персонаж проваливает этот тест, он все же может подчиниться приказу, поборов свои желания, но получив 1к5-2 (до минимума в 1) *очков безумия* из-за психологического давления, вызванного новым бесчестьем.

Обречённые

Удача – капризная дама, которая ни с того, ни с сего, повернулась к этому полку спиной. У этих неудачливых солдат ничего не идёт гладко; они – живое воплощение старого военного афоризма: «Любой план хорош до первого столкновения с врагами Бога-Императора». Самые нужные припасы и подкрепления всегда приходят поздно, не туда или не приходят вовсе, приказы туманны, разведка ошибается, бои оказываются куда тяжелее, чем ожидалось, и превращаются в хаос и неразбериху.

Очки полка: 7

Ходячие мертвецы: члены этого полка не могут сжигать *очки судьбы* для того, чтобы пережить смертельные ранения (см. раздел **«Сжигание очков судьбы»** на стр. 31 **«Базовой книги правил Only War»**). Кроме того, члены этого полка получают дополнительный штраф -10 на тесты *снабжения*, и штраф -20 к броскам по **таблице 6-5 «Случайное снаряжение»** (см. стр. 162 **«Базовой книги правил Only War»**). Ведущему стоит помнить об этом недостатке, придумывая боевые задания и запланировать *осложнения*, которые могут возникать в ходе его выполнения (см. раздел **«Осложнения»**, стр. 286 **«Базовой книги правил Only War»**).

Плохое снабжение

Хотя бестолковость и непредсказуемость чиновников Департаменто Муниторум давно вошла в поговорку, а каждый полк на императорской службе хоть раз да испытывал нехватку припасов и получал ненужное ему снаряжение, плохо снабжаемые полки страдают от таких проблем постоянно. Быть может, полк размещён на планете вдали от обычных линий снабжения или оказался втянут в кампанию, настолько долгую и стоившую таких жертв, что у солдат из оружия остались только отломанные куски камнебетона, а из еды – лишь варево из травы и собственных подмёток. Так или иначе, полк отвратительно обеспечивается, а то снаряжение, что у него все-таки есть, находится в плачевном состоянии. Такие части редко получают значительные поставки; от нехватки еды и экипировки падает боевой дух и боеспособность, а многие солдаты доходят до воровства и грабежей, чтобы было чем набить животы и наполнить опустевшие магазины.

Очки полка: 4.

Недовооруженные и недокормленные: плохо снабжаемые полки получают лишь половину обычного боекомплекта для главного оружия и половину обычного количества пайков. Кроме того, если полк располагает боевой техникой, его члены получают штраф -10 на все тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы получить топливо, боеприпасы и запчасти для ремонта и обслуживания своих машин. Если плохо снабжаемый полк – лихие всадники, он получает аналогичный штраф для получения всего необходимого для заботы о своих скакунах. Кроме того, когда члены плохо снабжаемого полка успешно получают запрошенную экипировку, ведущий делает бросок к10. Если выпадет 4 или меньше, полученное снаряжение будет *низкого качества*, независимо от того, какое было запрошено.

Особое: этот недостаток не могут брать полки, имеющие доктрину *«Хорошее снабжение».*

Полковая вражда

Соперничество существует почти между всеми полками Имперской Гвардии. В целом, это выливается в дружеские противостояния братьев по оружию – состязания по выпивке, игре в «царя горы», стремление перещеголять друг друга россказнями о своих подвигах или добродушные потасовки. К сожалению, случается, что это заходит слишком далеко и из товарищеского соперничества превращается в кипящую ненависть, сопровождаемую конфликтами и предательствами. Такая враждебность может распространяться в отделениях или взводах внутри большого полка или охватывать всю часть от командира до зелёного новобранца. Солдаты не переваривающих друг друга полков часто ищут возможности навредить друг другу – крадут припасы, подделывают приказы, дерутся на дуэлях, распускают ложные слухи и обвиняют своих противников в преступлениях. Такая вражда может даже вылиться в открытое предательство и убийства, как это произошло с танитским 1-м полком лёгкой пехоты и янтийскими патрициями во время крестового похода на миры Саббат.

Очки полка: 2.

Таланты: приобретая этот недостаток, выберите один полк Имперской Гвардии. Персонажи получают таланты *«Враг»* и *«Ненависть»* по отношению к членам этого полка. Персонажи не могут «враждовать» с подразделением внутри собственного полка.

Потерянная родина

Часто говорят, что Имперская Гвардия – это единственный дом, что есть у солдата. Для бойцов, рожденных на ныне потерянных мирах, это печальная и буквальная истина. В эпоху, когда выводки безумных тварей из-за пределов галактики пожирают целые звёздные системы, которые ничего не могут им противопоставить, а средней руки флот пустотных кораблей располагает огневой мощью, достаточной для того, чтобы уничтожать планеты во мгновение ока, потеря одного мира в секторе проходит незамеченной. Незамеченной для всех, кроме тех мужчин и женщин, что называли её своей родиной. Некоторые планеты пожирают тираниды или опустошают слуги Хаоса, другие сгорают в священном пламени экстерминатуса или очищаются вирусными бомбами, третьи гибнут из-за смерти своей звезды или иного извращённого небесного феномена. Какой бы не была причина, этот полк составляют последние выжившие с ныне мёртвого мира – и это оставляет на его членах неизгладимое клеймо. Уроженцы погибших миров, ставшие имперскими гвардейцами, сохраняют некоторые традиции своей родины, но их новым домом становятся поля брани всей галактики. У разных полков с такой судьбой очень мало общего, кроме загнанного вида солдат и терзающего их чувства вины спасшихся.

Очки полка: 5.

Таланты: *«Ненависть (Враг, ответственный за гибель родины полка)»*.

Вина спасшихся: невероятно тяжело быть одним из горстки людей, не затронутых катастрофой, что унесла жизни бесчисленных миллионов. Пережившие подобное часто страдают от чувства утраты, горя и множества вызванных стрессом расстройств, усложняющих и без того напряжённую жизнь имперского гвардейца. Члены этого полка начинают игру с 2к10 *очками безумия*.

Последние выжившие: каждый погибший боец этого полка – невосполнимая потеря для части, которая никогда больше не получит подкреплений с погибшей родины. Департаменто Муниторум нередко отправляет солдат из других сильно выбитых полков в этот, чтобы восстановить боеспособность, но нередко это приводит к трениям между группами гвардейцев, скорбящих каждая о своей потере. Конечно, такое слияние подразумевает, что на фронте вообще есть другие части – иногда рядом просто нет солдат, что могут усилить прореженный боями полк.

Всякий раз, когда *отделение* из этого полка запрашивает подкрепления (чтобы заменить павших *товарищей*), ведущий делает бросок к10. Если выпадает 3-4, прибывшее подкрепление состоит из членов этого же полка, бойцов, чьи отделения были уничтожены. На 5-10 подкрепление приходит из другого полка, понесшего тяжкие потери и находящегося достаточно близко, чтобы Департаменто Муниторум мог слить эти группы солдат. На 1-2 полк вообще не получает подкреплений и должен держаться до тех пор, пока не сможет послать новый запрос подкреплений.

В зависимости от того, сколько изначальных членов полка осталось в живых, ведущий может решить, должны ли новые игровые персонажи создаваться как члены изначального полка или какого-либо другого (подробнее см. раздел **«Смешанные полки»**).

«Кадия держится!»

- лорд-кастелян Урсаркар Е. Крид

Приговорённые

За недостойные избранных солдат Имперской Гвардии деяния, неумелость и поражения, трусость перед лицом неприятеля, по несправедливому обвинению или просто в силу страшного невезения, этот полк был приговорён погибнуть на поле брани в наказание за свои грехи. Хотя многие ищут смерти в бою, этих солдат не просто посылают на самые опасные задания, но и бросают в откровенно безвыходные ситуации, даже если их гибель не принесет ничего, кроме относительно приличного избавления от войск, не достойных, ни доверия, ни прощения. Департаменто Мунитурум снабжает такие полки, мягко говоря, символически, а командование находит для них самые смертоубийственные задания.

Очки полка: 6.

Таланты: выберите один из следующих: *«Ледяное сердце»*, *«Неистовство»*, *«Паранойя»*, *«Яростный натиск»*.

Без надежды на искупление: члены этого полка получают штраф -20 ко всем основанным на Товариществе тестам, сделанным при взаимодействии с членами других полков Имперской Гвардии, своим собственным командованием, членами Департаменто Мунитурум и другими должностными лицами, наслышанными о репутации полка, как местными, так и общеимперскими. Кроме того, члены полка получают штраф -20 на все тесты *снабжения*. Также персонажей всегда бросают в самое пекло и очень редко дают передохнуть и восстановить силы между заданиями (по решению ведущего). Наконец, по решению ведущего, к *отделению* из полка с таким недостатком, может быть приставлен комиссар, надзирающий за их действиями (профиль комиссара см. стр. 361 **«Базовой книги правил Only War»**).

По решению ведущего, полк или одно *отделение* в его составе могут получить этот недостаток уже в процессе игры, в наказание за преступления или несостоятельность. Если полк или отделение получают этот недостаток не во время создания полка, они не получают дополнительных очков полка, но вместо этого приобретают *склонность к Ближнему бою* (если полк или *отделение* изначально создаётся с этим недостатком, склонности они не получают).

«Дайте мне пушку, пучеглазого ксеноса, которого можно будет застрелить, и я умру счастливым»

- гвардеец Франкс, 13-й штрафной легион

Сломленные потерями

Совсем недавно этот полк понёс страшные потери, и большая часть его солдат пережила те ужасные битвы, в которых погибло множество их товарищей. Даже если эта часть получит подкрепления или будет слита с другим сильно выбитым полком, физические и духовные следы былых потерь никуда не пропадут. Гвардейцы из таких полков болезненно чувствительны, а травмирующие воспоминания часто не дают им спокойно спать и сражаться.

Очки полка: 2.

Психическая травма: члены этого полка начинают игру с 1к10 *очками безумия*. Всякий раз, когда один из членов полка проваливает тест Силы воли на три или более ступеней, его поглощают болезненные воспоминания, и он получает *оглушение* до конца своего следующего хода.

Тень подозрений

Заслуженно или нет, этот полк постоянно находится под плотным наблюдением. Солдаты знают, что кто-то следит за их действиями и что этот «кто-то» им не друг. В полку распространяется осадное мышление, паранойя и всеобщая нервозность. Офицерам повсюду чудятся шпионы и соглядатаи, а на каждого новобранца сослуживцы смотрят с глубоким подозрением и враждебностью, ведь он может оказаться тайным агентом со зловещими целями.

Очки полка: 3.

Таланты: *«Враг (Адептус Арбитрес)»* или *«Враг (Инквизиция)»* или *«Враг (Другой)»*; *«Паранойя»*.

Несвоевременные расследования: когда полк терпит поражение или его отделение не справляется с боевой задачей или не достигает важной цели, сила, что выказывает столь беспокоящий интерес к полку, может поднять свою уродливую голову (по решению ведущего). Если начинается расследование, даже на уровне полка, каждый его боец из-за вызванного сторонним вмешательством напряжения, получает штраф -5 на тесты Силы воли до тех пор, пока это вмешательство не прекратиться.

Честь прежде всего

Честь для мужчин и женщин этого полка так же важна, как еда, вода и воздух – быть может, даже важнее. Множество полков со всех концов галактики считают, что ни одно оскорбление не должно остаться без ответа. Обычно в случае ненамеренных обид простые извинения или отречение от сказанного могут удовлетворить того, чья честь была задета, но тяжкое оскорбление или неслыханное обвинение смываются только кровью. Офицеры и солдаты таких полков заслуженно пользуются репутацией горячих голов, в дуэли среди них – обычное дело.

Очки полка: 4.

Гордость превыше разума: члены этого полка обязаны проходить **трудный (-10) тест Силы воли** всякий раз для того, чтобы отказаться от формального вызова или проигнорировать урон своей чести. Успех в тесте означает, что персонаж сумел взглянуть на происходящее со стороны и не обращает внимания на попытки спровоцировать его. Провал означает, что провокация удалась, и оскорблённый должен немедленно ответить на вызов (в предназначенной для разрешения конфликтов формализованной и традиционной дуэли или вразумив наглеца кулаками) или получить штраф -10 на тесты Силы воли до конца встречи. Это накопительный штраф – он будет увеличиваться, если персонаж в течение одной встречи станет терпеть оскорбления одно за другим. Ведущий может изменить сложность теста – и эффект от его провала – в зависимости от своего взгляда на обстоятельства.

Смешанные полки

«Это война… Война с каждым, кто выступит против нас. Неважно, на каком мире ты рожден, ибо ты здесь, дабы защищать все миры от мириад врагов, что осаждают человечество со всех сторон. Неважно, в каком полку ты служил, ибо твой долг – сражаться на вечной войне с галактикой, жаждущей узреть нашу гибель. Колебания – это кощунство пред Ним-на-Терре и предательство всего рода людского»

- архиисповедник Теобальд Мальтис, прозелит-милитант Внешнего фронта

Большая часть несметных полков Имперской Гвардии обладает внутренним единообразием – каждое отделение, взвод и рота не отличаются от других в этом же полку. Лишь некоторые части имеют отличия, обычно по одной из двух наиболее распространённых причин. Первая заключается в глубоких культурных различиях на родном мире полка – как правило, между простонародьем и знатью или между ульевиками и кочующими по внешним пустошам техноварварами и тому подобными группами.

Вторая причина – банальное истощение. Очень немногие полки получают подкрепления с родины, а сильно выбитые части нередко объединяют, прежде чем их боеспособность упадёт до нуля. И хотя обычно стремятся сливать полки земляков или хотя бы части, относящиеся к одному роду войск, это бывает не всегда возможно или целесообразно, так что смешанные полки бывают очень причудливы. Такие слияния могут происходить десятки раз за одну долгую войну, превращая дюжину свежих частей в разномастную банду ветеранов.

Этот раздел описывает процесс создания *смешанных полков* и объясняет, чем он отличается от создания обычного полка.

Когда использовать смешанные полки

Существует четыре обоснования для применения *смешанных полков*, хотя нет сомнений, что предприимчивые игроки и ведущие смогут найти этим правилам куда больше применений.

Первое заключается в том, что создаваемый полк когда-то давно был сформирован из нескольких разных частей, ныне действующих как единое целое. Хотя испытания войной превратили этот полк в цельную боевую единицу и научили солдат работать вместе, разные части полка, благодаря разнящимся методам подготовки, лидерам и истории, сохраняют местечковый «патриотизм», не отрицая принадлежности к единому целому. При этом использование правил на *смешанные полки* поможет вам подчеркнуть разницу между разными подразделениями полка.

Второй случай – когда *смешанный полк* формируется в ходе кампании. Часть, в которой служат персонажи игроков, должна понести тяжёлые потери и потерять боеспособность, после чего какой-нибудь чинуша из Муниторума одним росчерком пера сольёт её с другим, столь же повыбитым полком или полками, независимо от того, обладают ли объединяемые части схожими культурой, обычаями или хотя бы ролями на поле боя. Правила *смешанных полков* пригодятся, чтобы слить имеющуюся часть с другой, совершенно иной, состоящей из новых солдат, обладающих другими – и возможно, совершенно противоположными – взглядами на войну, общество и суть своего долга перед Богом-Императором.

Третье применение правилам *смешанных полков* – добавлять к полку не крупные воинские формирования, а небольшие группы чужаков. Это может быть горстка выживших из погибшего полка или приписанное отделение поддержки или просто человек, что ещё не притёрся к новым сослуживцам. Это даёт и игрокам и ведущим новые возможности подчеркнуть, как ценность разнообразия Имперской Гвардии, так и одиночество попавших в полк чужаков.

Четвертая причина применять правила *смешанных полков* – для того, чтобы отразить полк, который представляет собой единую боевую единицу, но включает совершенно разные составляющие – например, эскадроны лихих всадников и мотострелковые роты. В таком случае, солдаты из разных частей этого полка будут предсказуемо обладать разными умениями, несмотря на то, что годами служили бок о бок друг с другом. Правила *смешанных полков* позволяют показать эти различия, использовав для разных составляющих полка разные доктрины, но сохранив всё остальное. Использование этих правил всегда остаётся на усмотрение ведущего.

Также эти правила – ценный инструмент для ведения повествования, открывающий множество новых вариантов для обоих полков, составляющих *смешанный*. Некоторым бойцам может быть почти наплевать на объединение их части с кем-то ещё, у других же необходимость служить вместе с чужеземцами вызовет гнев и ярость. Игроки и ведущие могут использовать правила *смешанных полков* для того, чтобы лучше проработать отношения, конфликты и развитие персонажей.

Создание смешанного полка

Создание *смешанного полка* лишь совсем немного сложнее создания обычного, что описано в **главе II «Базовой книги правил Only War»** (стр. 37). *Смешанный полк* состоит из двух или больше составляющих, каждая из которых создаётся отдельно. Одна из составляющих будет основной. Основная составляющая – это тот полк, в который вливаются остальные (по крайней мере, так считает Департаменто Муниторум). Как правило, *смешанная* часть носит имя своей основной составляющей и получает соответствующее ей снабжение.

Родные миры и происхождения

Хотя Департаменто Мунитурум стремиться сливать воедино части со схожим происхождением, случается, что двум полкам с совершенно разными корнями и обычаями приходится объединяться и действовать вместе.

Каждая составляющая *смешанного полка* выбирает себе свой родной мир или происхождение, как это обычно делается при создании полка. Все бонусы и штрафы от родного мира или происхождения применяются только к тем персонажам, что относятся к этой составляющей.

Штрафы на *взаимодействие*, накладываемые родным миром и происхождением применяются в полной мере, даже по отношению к гвардейцам из другой составляющей этого же полка – паре слов в бумагах Муниторума не под силу преодолеть множество социальных различий. По решению ведущего, эти штрафы в отношении сослуживцев могут быть сняты, если *смешанный полк* уже действует как единое целое, а его члены начали доверять друг другу.

Командиры

Хотя *смешанный полк* остаётся полком и, стало быть, имеет лишь одного командира (обычно выбранного Муниторумом), среди отдельных групп внутри полка всё может быть по-другому. Строгий и педантичный взводный может оказывать на жизнь гвардейцев куда большее влияние, чем буйный и вдохновляющий полковник, каждая встреча с которым – событие.

Каждая составляющая *смешанного полка* выбирает себе своего командира. Все бонусы и штрафы от командира применяются только к тем персонажам, что относятся к этой составляющей.

Если же слияние произошло достаточно давно, чтобы *смешанный полк* успел выработать свои обычаи, преодолевшие культурные различия составляющих, несколько составляющих могут выбрать себе того же командира, что и основная, чтобы отразить царящее единоначалие.

Доктрины

Случается, что обстоятельства вынуждают объединять полки, в которых принято совершенно по-разному готовить солдат и вести бой, порождая множество логистических и организационных проблем, которые нужно будет преодолеть, прежде чем новый полк сможет встать на ноги. Победа над этими трудностями сделает *смешанную* часть сильной, а поражение превратит её в неорганизованную и неэффективную массу, что не сможет долго протянуть на передовой. Как ни странно, внутренние различия могут обернуться большим преимуществом, если офицеры сумеют быстро перестроиться, а солдаты – применять свои разные умения во славу дела Бога-Императора.

Каждая составляющая *смешанного полка* выбирает себе свои доктрины. Все бонусы и штрафы от доктрин применяются только к тем персонажам, что относятся к этой составляющей.

Недостатки

Каждый полк носит свои отметины, и чужакам редко удаётся понять, что чувствуют солдаты, которые плечом к плечу проливали кровь, завоёвывали славные победы и терпели страшные поражения.

Каждая составляющая *смешанного полка* выбирает себе свои собственные недостатки, игромеханические эффекты которых применяются только к тем персонажам, что относятся к этой составляющей. Впрочем, по решению ведущего, некоторые повествовательные эффекты недостатка одной из составляющих могут распространяться на всё отделение или полк.

Стандартный полковой набор

Когда речь идёт об обеспечении крупных масс гвардейцев, Департаменто Мунитурум привык не размениваться по мелочам и не принимать во внимание нужды и склонности отдельных солдат. *Смешанные полки* иногда получают снаряжение, не слишком привычное части своих бойцов – а то и вовсе такое, обращению с которым некоторые солдаты никогда не учились.

Каждая составляющая *смешанного полка* выбирает себе свой собственный *стандартный полковой набор*, но все члены смешанного полка получают тот *стандартный полковой набор*, что выбрала основная составляющая. *Излюбленным* оружием полка также считается то *излюбленное* оружие, что выбрала для себя основная составляющая. Неосновные составляющие полка никак не могут повлиять на состав *стандартного набора* смешанного полка, ни своими доктринами, ни выбором дополнительного снаряжения, ни какими-либо ещё средствами.

Впрочем, в случае с полками, что были слиты с другими совсем недавно и в полевых условиях, ведущий может позволить членам неосновных составляющих полка сохранить свои *стандартные наборы* – частично или полностью.

Пример смешанного полка

Нейтан хочет создать смешанный полк из двух разительно отличающихся друг от друга частей, вынужденно слитых вместе после тяжёлых потерь. Идея такова – группа всадников смерти Крига и кавалеристов с Аттилы, объединённых Муниторумом из-за схожей роли на поле боя.

С точки зрения игровой механики, смешанный полк состоит из двух составляющих – аттильского 264-го полка лихих всадников (основная составляющая) и небольшой группы выживших всадников смерти из уничтоженного криганского 81-го. Каждый из полков создавался по образцу из этой книги; если бы это были какие-то другие полки, их бы создали по общим правилам независимо друг от друга.

Первая составляющая смешанного полка (основная) – это полк лихих всадников с феодального мира, с командиром-оптимистом, обладающий доктринами «Закалённые бойцы» и «Застрельщики», а также недостатком «Честь прежде всего». Стоит такой полк все 12 очков.

Вторая составляющая смешанного полка – это полк лихих всадников, собранный из кающихся грешников, с командиром-флегматиком, обладающий доктринами «Железная дисциплина» и «Тяжёлая кавалерия», а также недостатком «Малочисленные». Стоит такой полк все 12 очков.

Создавая себе нового персонажа из этого смешанного полка, игроки могут создавать персонажей, принадлежащих к любой из этих составляющих. Солдаты из обеих составляющих получают стандартный полковой набор аттильских лихих всадников (поскольку, аттильцы – основная составляющая полка).

Ежедневные записи о ходе расследования. Запись СД-Ж-Ж-Ж-Г

Хотя я много читал об этом в древних журналах учета перемещений войск на войнах в Каликсиде, я мало что знал о слиянии полков, одном из возможных ответов на вопрос о том, что делать с сильно обескровленным и небоеспособным полком.

Но после недавнего авиаудара, сильно проредившего криганский 81-й, другую кавалерийскую часть, действующую на Сепирске, криганцы и аттильцы получили приказ объединиться. Я присутствовал на первом совместном военном совете, с наибольшей точностью фиксируя для потомков всё, что мог.

Хотя благодаря инфоплашету, я записал весь разговор, этот отрывок проливает свет на разницу обсуждаемых вариантов действий. Хутулун предлагает прямо атаковать аэродромы еретиков, тогда как Крахе стоит за то, чтобы сперва медленно обескровить врага, ведя войну на истощение до тех пор, пока победа не будет в руках Имперской Гвардии.

Командующая Хутулун: *Твой план слишком опасен, майор. В этих долгих боях мы, в лучшем случае, потеряем половину наших воинов.*

Майор Крахе: *Твой план ещё более рискован. Если наша атака провалится, мы попадём под огонь авиации, с которой ничего не сможем сделать. Всё будет зависеть от одной победы, которой может и не случиться.*

Хутулун: *В отличие от твоего плана, который точно угробит все наши силы?*

Крахе: *Но позволит достичь цели.*

Хутулун: *Но если мы позволим нашим воинам пасть духом, если лишим их шанса прославиться – чего они вообще смогут достичь?*

Крахе: *Они смогут послужить Богу-Императору. Или слава важнее этого?*

Хутулун: *Как воин может служить Богу-Императору, не завоёвывая славу во имя Его? Что за солдат без гордости?*

Крахе: *Со всем уважением, вы не понимаете меня, командующая. Вы не знаете, каково быть приговорёнными. Искупление – единственный подвиг, который признают мои люди. Самопожертвование – их единственная надежда.*

Хутулун: *Звучит так, что жить не хочется.*

Крахе: *Не могу не согласиться.*

Той ночью эти двое так и не пришли к согласию. Хутулун, как старшая по званию, могла бы просто приказать Крахе, но такой итог не удовлетворил бы никого.

- Селливар Техан, второй хронист каликсидского пути снабжения аттильских лихих всадников на Сепирске № 4754а

Полевая тренировка

Продвинутые специальности

•

Подготовка

•

Тактика

•

Полковые различия

•

Идеи для приключений

Глава II

Полевая тренировка

«Имперские гвардейцы! Вы – последняя линия обороны Империума от грозящих ему орд чужаков! Каждый из вас – часть колоссальной военной машины, призванной вести вечную войну. Вы будете биться на бессчетных полях брани на тысячах миров галактики. Будете ли вы частью наших великих крестоносных армий или маленького гарнизона – гордитесь возможностью отдать жизнь, защищая человечество от его врагов!»

- комиссар Яррик

В **«Базовой книге правил Only War»** описаны *специальности* – особые роли, которые могут играть члены отделения. В большинстве своём это специалисты широкого профиля, без которых не сможет существовать ни один полк Имперской Гвардии. **«Молот Императора»** развивает эту идею, представляя ряд *продвинутых специальностей*. Каждая из них описывает узкую роль, которую гвардеец может выполнять в отделении, для чего, как правило, требуется особая подготовка и снаряжение. *Продвинутые специальности* позволяют игрокам дать своим персонажам новые возможности и заниматься иным делом на поле брани, оттачивая уже имеющиеся навыки или приобретая новые. Таким образом, гвардеец может получить очень разнообразный набор навыков и стать универсальным ресурсом.

Подготовка

В разных полках гвардейцев готовят по-разному – одни с самого рождения проходят суровые тренировки, другим суждены безжалостные ритуалы «вхождения в возраст», третьи просто живут в окружении городского насилия, что отсеивает слабых. Однако боевой опыт не заменить ничем. Поля битв сорок первого тысячелетия – самое суровое испытание для солдата, и пережить его можно, лишь отточив свои умения до смертоносной остроты. Война – жестокий наставник, и те гвардейцы, которым удалось пережить её уроки, став ветеранами, нередко обладают целой плеядой умений – ведь никогда не знаешь, что поможет тебе выжить. В этом разделе описываются обстоятельства, что позволили солдату в совершенстве овладеть ключевыми для *продвинутой специальности* навыками.

Тактика

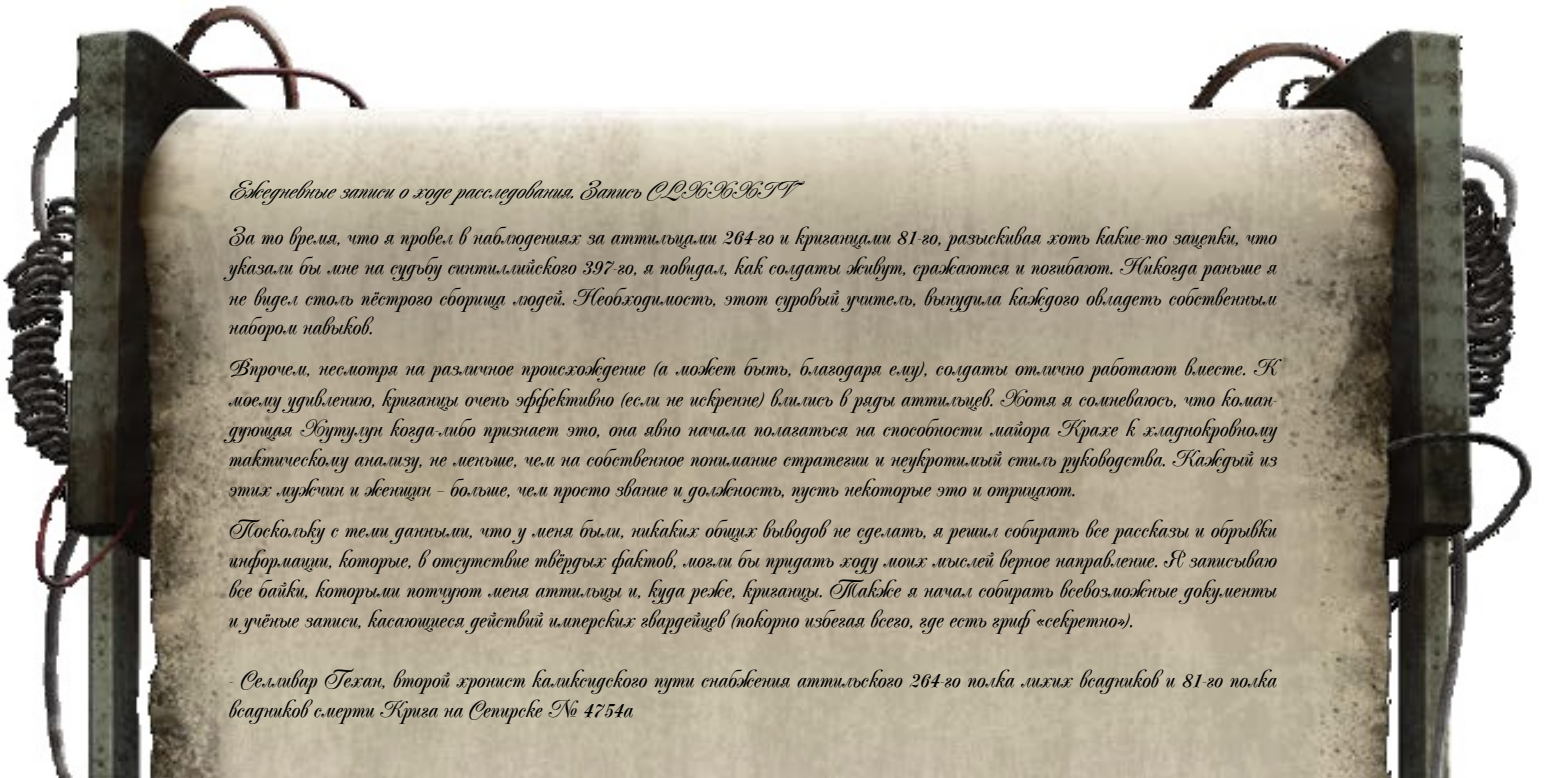
Продвинутые специальности обычно представляют собой широко очерченные архетипы и наборы навыков. В этом разделе рассказывается о привычной тактике действий для солдат, воплощающих эти архетипы и обладающих такими навыками. Конечно, даже на одном Внешнем фронте люди очень разные, а потому игрокам было бы недурно придумать собственные варианты тактик для своих персонажей, исходя из их характеров, предпочтений и ролей, что те играют в отряде.

Полковые различия

Во всей Имперской Гвардии не сыскать двух одинаковых полков. Даже части земляков могут кардинально различаться боевыми доктринами, командирами и историей. Этот раздел проливает свет на то, как разные полки обычно используют солдат, выказавших склонность к той или иной *продвинутой специальности*.

Идеи для приключений

Описание каждой *продвинутой специальности* включает, как общие советы для ведущего, раздумывающего, о лучшем способе вписать специалиста в сюжет, так и более конкретные игровые идеи. Конечно, не стоит специально подгонять целые сцены под навыки и стиль игры отдельных персонажей, но выход одного из игроков на первый план, пусть и ненадолго, сделает игру куда более захватывающей. Ведя кампанию, ведущий может поочередно уделить внимание каждому, дав всем шанс на собственную минуту славы. Это немного похоже на сериал, где действие поочередно концентрируется на том или ином персонаже, показывая его прошлое и побуждения. Такие эпизоды кампании надолго запомнятся игрокам – их будут вспоминать, даже когда сами участвовавшие в них персонажи уже получат повышение, выйдут в отставку или погибнут в вечных войнах сорок первого тысячелетия.



Ежедневные записи о ходе расследования. Запись CLXXXXXVI

За то время, что я провел в наблюдениях за аттильцами 264-го и кригандами 81-го, разыскивая хоть какие-то зацепки, что указали бы мне на судьбу сентиллийского 397-го, я повидал, как солдаты живут, сражаются и погибают. Никогда раньше я не видел столь пёстрого сборища людей. Необходимость, этот суровый учитель, вынудила каждого овладеть собственным набором навыков.

Впрочем, несмотря на различное происхождение (а может быть, благодаря ему), солдаты отлично работают вместе. К моему удивлению, кригандцы очень эффективно (если не искренне) влились в ряды аттильцев. Хотя я сомневаюсь, что командующая Хутулун когда-либо признает это, она явно начала полагаться на способности майора Крахе к хладнокровному тактическому анализу, не меньше, чем на собственное понимание стратегии и неукротимый стиль руководства. Каждый из этих мужчин и женщин – больше, чем просто звание и должность, пусть некоторые это и отрицают.

Поскольку с теми данными, что у меня были, никаких общих выводов не сделать, я решил собирать все рассказы и обрывки информации, которые, в отсутствие твёрдых фактов, могли бы придать ходу моих мыслей верное направление. Я записываю все байки, которыми потчуют меня аттильцы и, куда реже, кригандцы. Также я начал собирать всевозможные документы и учёные записи, касающиеся действий имперских гвардейцев (покорно избегая всего, где есть гриф «секретно»).

- Селливар Техан, второй хронист каликсидского пути снабжения аттильского 264-го полка лихих всадников и 81-го полка всадников смерти Крига на Сепирске № 4754а

Получение продвинутых специальностей

Продвинутые специальности отражают профессиональный рост гвардейца и позволяют ему развивать в себе новые способности и добавлять в свой арсенал новые хитрости. Только персонажи-*гвардейцы* (водители, военные врачи, сержанты, стрелки, специалисты по тяжёлому вооружению и обладатели других специальностей, обозначенных как гвардейские на стр. 72 **«Базовой книги правил Only War»**) могут выбирать *продвинутые специальности* из этого тома. *Приписанным специалистам* они недоступны.

В определённый миг, вечно борющийся за выживание и (хотелось бы верить) чему-то учащийся на горьком опыте персонаж получает возможность взять *продвинутую специальность* (конечно, с разрешения ведущего). Когда персонаж накапливает 2500 *очков опыта*, и всякий раз, когда он накапливает следующие 2500 *очков опыта* (5000 ОО, 7500 ОО, 10 000 ОО, 12 500 ОО, 15 000 ОО...), он встаёт перед выбором.

Перейти в продвинутую специальность

Достигнув очередной вехи в 2500 *очков опыта*, персонаж может взять себе любую из доступных *продвинутых специальностей* (например, для *гвардейцев* доступны все, что есть в этой книге). Выбранная *продвинутая специальность* заменяет все *склонности* и специальное снаряжение, что давала предыдущая специальность персонажа. Персонаж сохраняет все улучшения, что он приобрел ранее – и те, что были даны старой специальностью и те, что он сам приобрёл, пока сохранял старую специальность (включая улучшения *товарищей*, которыми можно пользоваться и после перехода в новую специальность). Бонус к характеристикам, что давала старая специальность также сохраняется.

Перейти в другую обычную специальность

Достигнув очередной вехи в 2500 *очков опыта*, персонаж-*гвардеец*, может выбрать себе одну из обычных специальностей (водитель, военный врач, сержант, стрелок, специалист по тяжёлому вооружению или другая, обозначенная как гвардейская) вместо продвинутой. Выбранная специальность заменяет все *склонности* и специальное снаряжение, что давала предыдущая специальность персонажа. Персонаж сохраняет все улучшения, что он приобрел ранее – и те, что были даны старой специальностью и те, что он сам приобрёл, пока сохранял старую специальность (включая улучшения *товарищей*, которыми можно пользоваться и после перехода в новую специальность). Персонаж не получает бонуса к характеристикам, что даёт новая специальность – вместо этого он сохраняет бонус, что дала ему старая.

Сохранение текущей специальности

Наконец, персонаж (как *гвардеец*, так и *приписанный специалист*) может сохранить верность своей текущей специальности. Если, достигнув очередной вехи в 2500 ОО, персонаж решает не менять специальность, он получает постоянный бонус +5 к любой из характеристик, к которой у него есть *склонность*, но не может сменить специальность, пока не достигнет следующей вехи.

Боец

«Ну вот, самый здоровенный орк понесся прямо на нас, убивая всех на пути. Мы, прокляни нас Император, так перетрусили, что собрались бежать. Но тут рядовой Бьярки зарычал, прыгнул этому зверю на спину и давай кромсать его ножом, кусать и колотить голыми руками. Когда Бьярки выдохся, он уже вышиб орку половину зубов, проделал ему в груди несколько кровавых дыр, оторвал руку и как следует врезал ему ей. Клянусь, всё это правда – я видел своими глазами!»

- пехотинец Хьялти, готлендский 81-й стрелковый

Во многих отделениях можно увидеть солдата, что выделяется ростом, стойкостью или буйным характером. Обычно именно такие вечно затевают драки в увольнительных, реже – разнимают их. Этого парня всегда высоко ценят товарищи, и не только потому что он, если понадобится, из кого угодно может выбить всё дерьмо. Это полезно вне боя, но для таких крепышей есть и ещё одна важная роль, которую они играют, когда вокруг трещат лазразряды и свистят пули орочьих стрелял.

Именно такому бойцу неизбежно прикажут возглавить очередную атаку и взять на себя самого крупного и опасного врага. На Внешнем фронте таким гвардейцам нередко приходиться иметь дело с самыми дюжими орками Мракозуба, а каждый, кто пережил хотя бы одну схватку с зеленокожим, наверняка и сам – настоящий великан, что не чувствует боли и не признает поражений. Эти поистине орочьи качества очень ценны для всех подразделений, сражающихся на Внешнем фронте, и во многих отрядах сыщется солдат, что пережил такой бой благодаря грубой силе.

В некоторых полках солдаты, показавшие себя одарёнными воинами, проходят дополнительную подготовку, получают особое снаряжение и становятся специалистами по ближнему бою. Обычно они действуют как самые простые линейные пехотинцы, но сполна проявляют себя, когда приходит время примкнуть штыки и втянуть врага в кровавый вихрь рукопашной схватки. В других полках подобным забиякам находят подходящее занятие – назначают их разведчиками, лихими всадниками и т. д.

Множество полков никак не выделяют специалистов по ближнему бою, но всё равно используют их. Обычно это происходит само собой, когда самые дюжие и воинственные солдаты раз за разом возглавляют атаки. Переживая наступления одно за другим, они становятся для своих товарищей вожаками, за которыми те бросаются в неистовую рукопашную.

Отделение, в котором служит боец, может извлечь из его присутствия немалую пользу. Нередко он отважно делает шаг вперед и бросает вызов могучему врагу, против которого оказались бессильны все лазганы его товарищей. Пока друзья-гвардейцы сдерживают основную массу противников, боец сражается один на один с самым грозным и кошмарным монстром. Поединок может занять несколько секунд или длиться часами, но как только он завершиться, приспешники побеждённого полягут пред товарищами победителя, воодушевленных его успехом и бросившихся вперед к славе.

Отнюдь не все бойцы полагаются на грубую силу своих мышц. Некоторые самые безжалостные убийцы, будто родившиеся с кровью на руках, напротив, выглядят совершенно безобидными.

Склонности и снаряжение

Новые склонности: Ближний бой, Выносливость, Искусность, Ловкость, Нападение, Сила.

Новые таланты: либо *«Амбидекстрия»* и *«Уличный боец»*, либо *«Боксёр»*.

Специальное снаряжение: двуручное оружие *высшего качества* или цепной меч *хорошего качества* или силовая булава *среднего качества*; мононож *высшего качества*.

Подготовка бойцов

Большинство бойцов не требуют, и не получают специальной подготовки в искусстве ближнего боя, а многие из них так уверены в своих умениях, что всё равно отвергли бы любые наставления. Эти ребята превосходят своих товарищей не блистающим интеллектом, но грубой мощью. Немалая их доля росла в самых отчаянных и тяжёлых условиях, где приходилось брать своё силой или голодать. Особенно это верно для множества имперских миров-ульев, в тесноте которых миллионы людей режут друг друга за объедки, которыми побрезговали высшие классы. Хотя при формировании полка из бесконечных толп ульевиков, большая часть рекрутов окажется честными трудягами, прежде стоявшими у станков или конвейеров, в сети вербовщиков неизменно попадает и уличный сброд. Из таких людей получатся идеальные бойцы – готовые к жизни, полной насилия и испытаний или даже влюбленные в неё.

Улучшения товарищей

Боец может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Два бойца *(Two Against the Odds)*

Тип: пассивное

Стоимость: 400 ОО

Эффект: товарищ бойца, приходя тому на помощь, уравнивает его шансы в схватке. Если *товарищ* бойца находится в *контакте* с бойцом, враги не получают бонусов за *численное превосходство* над бойцом, а сам боец может использовать *реакции* в ближнем бою, даже будучи *беззаботен* или захвачен *внезапностью*.

Прикрой мне спину! *(Watch My Back!)*

Тип: приказ (частичное действие)

Стоимость: 300 ОО

Эффект: подчиняясь оклику бойца, его товарищ прикрывает спину другу, что готовится нанести врагу удар. До начала следующего хода бойца, все враги получают штраф -10 на тесты Ближнего боя, направленные на то, чтобы поразить бойца. Также боец до начала своего следующего хода может потратить одну дополнительную *реакцию* на *парирование* или *уклонение*. *Товарищ* бойца должен слышать его, чтобы принять этот *приказ*.

Конечно, не все бойцы обладают столь мутным происхождением. Смерть и война никогда не оставляют в покое миры Империума, и не счесть, сколько верноподданных Бога-Императора живёт на грани смертоубийственного безумия. Лишь вечная бдительность силовиков не позволяет иным сорваться на своих товарищей, а вербовка в Имперскую Гвардию даёт таким людям отличную возможность дать волю жестоким наклонностям. Тот, кто уже распробовал вкус крови и не был пойман, наверняка стал достаточно умелым убийцей, которому не нужда какая-то подготовка. Тот, кто впервые дает волю ярости на поле брани, иногда впадает в неистовство, несётся на врага, потеряв голову, и погибает со свирепым рёвом на окровавленных губах.

Должно быть, самые необычные из бойцов – это те, что не имели открытой склонности к насилию, но в которых испытания полковых провостов выявили скрытые и неразвитые умения. Этих людей снабжают всем необходимым и прибегают к их способностям, когда это понадобиться. Эти бойцы скорее похожи на убийц, незримо пребывающих в рядах Имперской Гвардии, бесшумных ассасинов, одним ударом ножа повергающих врага, против которого оказалось бессильно оружие других солдат.

Тактика бойцов

Как это часто бывает со специалистами в Имперской Гвардии, бойцы почти не выделяются среди товарищей. Некоторые могут быть покрупнее среднего пехотинца, но рост и габариты ещё ничего не значат. Некоторые носят булавы, топоры и цепные мечи, другие предпочитают не выставлять напоказ орудия своего кровавого ремесла. Некоторые обходятся и вовсе без специального оружия, предпочитая оправдывать своё звание, повергая врагов голыми руками.

В схватке боец найдет своим талантам множество применений, самое очевидное из которых – сражаться в первых рядах во время штыковой атаки. Именно этим постоянно занимается большинство бойцов, неважно, выделяют их в полку как специалистов или нет. Ввязываясь в драку с врагом, представляющим наибольшую угрозу для товарищей, боец одновременно отвлекает опасного противника от своих сослуживцев и укрепляет их боевой дух.

Ещё одна роль, которую нередко играют бойцы – это тихие убийцы. Когда вражеские часовые преграждают отделению путь, боец незримо пробирается вперёд и расправляется с ними. Это противоречит образу бойца как безмозглого мордоворота, ведь чтобы исполнять такие обязанности, солдат должен быть ловок и смекалист.

Некоторые бойцы становятся чем-то вроде живых талисманов для отделений, в которых служат, и выступают в качестве их чемпионов на поле брани. По приказу или собственному почину, они выискивают лучшего воина врага и сходятся с ним в смертельном поединке во славу своей стороны. В зависимости от противника, такая тактика может быть более или менее оправданной. С орками это работает хорошо, ведь зеленокожие варвары считают убийство обычным способом определения самого «деручего». Со слугами Губительных сил сложнее – одни из них ищут славы, другие настолько безумны, что сражаются по правилам, постичь которые сможет лишь другой безумец. В сражении с ксеносами, чемпион может быть застрелен или забит до смерти ещё до того, как успеет обнажить клинок, ибо чужаки отказываются признавать воинский кодекс, по которому боец живёт и, к сожалению, умирает.

Полковые различия

В большинстве полков найдется хотя бы несколько искусных бойцов, хотя в очень немногих их осознанно применяют в этом качестве и стремятся извлечь из этого пользу. Обычно они служат простыми линейными пехотинцами, сержантами или занимают иной формальный пост, и пользуются своим умением пускать врагу кровь в рукопашной лишь для того, чтобы устроить жестокий сюрприз тем врагам, что сочли их лёгкой добычей. В некоторых полках офицеры усиленно изучают искусство ближнего боя, практикуясь в нем куда больше среднего солдата.

Многих лихих всадников, таких как аттильцы, можно счесть бойцами, ибо, будучи конными копьеносцами, они должны оттачивать умение биться в ближнем бою. И хотя аттильцев никогда не встретишь на поле брани без их скакунов, немногие захотят отрицать, что даже пешими они остаются отличными воинами.

В катачанских полках, благодаря природным данным, грозному характеру и мастерству их солдат, находится много гвардейцев, столкнувшись с которыми, враг умоется кровью. В большинстве отделений находится один парень, что справляется с этим лучше всех, бросаясь на самых опасных врагов с ножом в руке и боевым кличем на устах.

Многие талларнские полки известны своими бойцами. Воины пустынь часто ставят искусность превыше грубой силы, и предпочитают точные уколы сокрушительным ударам. Талларнцы часто носят зловеще искривлённые ножи, которыми они режут глотки вражеским часовым, позволяя товарищам незаметно пробраться в тыл врага.

Идеи для приключений о бойцах

Боец – отличный персонаж для любой группы, которая может столкнуться с особенно сильным врагом, с которым можно будет устроить впечатляющий поединок. Боец великолепен, когда нужно возглавить штыковую атаку или бесшумно снять часовых, первым врубиться в ряды врага и добить уцелевших. Когда ведущий продумывает сцены, в которых боец сыграет главную роль, он должен позаботиться о балансе. Свести персонажей с врагом, созданным специально для них – это замечательно, но нельзя упускать из виду несколько важных аспектов.

Во-первых, хорошо бы, чтобы в поединок между бойцом и его противником не вмешивались посторонние. Это не всегда возможно и зависит от врага, обстоятельств сражения и желаний остальных игроков. Для орочьего босса совершенно естественно оставить своих прихвостней поодаль и схватиться с бойцом один на один, но отнюдь не все враги такие удобные.

Во-вторых, нужно помнить о балансе. Игрок за бойца не должен чувствовать себя актёром главной роли, которому гарантирован успех. Но вместе с тем, брошенный ему вызов не должен быть настолько сложным, чтобы его принятие было равносильно самоубийству. Иными словами, бои должны быть сложными, а неудачи – нести последствия; продумывание и того, и другого целиком лежит на плечах ведущего.

Кровавый спорт: если персонажи игроков когда-нибудь попадут в плен, ведущий может развернуть из этого небольшой подсюжет. Командир врагов, взявших гвардейцев живыми – садист, наслаждающийся смертями и страданиями своих противников, кем бы они ни были. Персонажей выпускают из клеток на открытую арену, окруженную стенами и рядами вражьих солдат. Лишённым оружия гвардейцам приходиться превратиться в яростных гладиаторов и сражаться с теми, кого бросят против них. Некоторые из противников откажутся биться, но другие будут видеть в этом единственный путь к выживанию – с ними и придётся иметь дело бойцу. Возможно, персонажи даже стяжают некие лавры, но вряд ли получат свободу. Быть может, они смогут использовать новообретенный статус для того, чтобы поднять восстание, и боец возглавит побег многих сотен пленников.

Узы крови: отнюдь не каждое приключение должно рассказывать об очередном сражении, в котором участвуют персонажи. Действие некоторых сюжетов может происходить между операциями, во время затиший или переброски полка на другой участок фронта. На базах Муниторума встречаются солдаты из самых разных частей, а полузабытые обиды и застарелая вражда вспыхивают с новой силой. Персонажи игроков не обязательно будут теми, кто начнёт стычку, но их боец идеально подойдёт для того, чтобы закончить её. Быть может, обычная потасовка в баре вышла за пределы разумного, а может задира из другой части бросил вызов одному из персонажей игроков, и теперь им предстоит драка за честь полка. Как бы то ни было, единственный способ уладить такой конфликт – старый добрый кулачный бой. А чуть позже полк выступает на позиции или встаёт лагерем в поле, и персонажи игроков обнаруживают по соседству с собой тех самых солдат, что недавно их задирали. Как одна группа гвардейцев поведёт себя, когда другая окажется в опасности? Будут ли узы чести, которые связывают всех воинов Имперской Гвардии, сильнее пустячных причин, что привели к драке? Истинное испытание эти узы проходят только когда над головами начинают трещать лазразряды, а с небес дождём сыплются бомбы.

Тема: сведения об Имперской Гвардии Внешнего фронта

Цель: подтверждение или опровержение свершения чуда

Составитель: исповедник Ганс Нах

Дата: [утрачена]

Согласно местным легендам, одним из самых прославленных – дурно прославленных, как сказали бы многие – бойцов, служивших на Внешнем фронте, был рядовой Арден из 391-го полка катачанских воинов джунглей. Сын одного из самых безжалостных миров смерти в известной галактике, Арден стал умелым воином в том возрасте, в котором обычно учатся читать [навык, которым, по словам некоторых сослуживцев, сам Арден так никогда и не овладел]. Не меньше трёх раз я слышал, о том, как рядовой Арден перехватил в воздухе летучую болотную мамбу, прижал её к земле и оторвал ей крылья. Мне рассказывали о том, что он пережил укус черноспинной гадюки – ядовитейшего хищника миров смерти – и переломил ей хребет об колено, прежде чем рухнуть без сознания от действия яда. Это весьма расхожие слухи, но проверить их подлинность – как и подлинность любой истории о жизни Ардена до поступления на службу в Гвардию – почти невозможно. Официальные документы появляются лишь с того мига, как Арден попал в полк и перед ним открылись новые горизонты жестокости.

Доклады комиссаров, приданных новоиспеченному катачанскому 391-му полку, говорят о том, что рядовой Арден был недоволен тренировками по обращению со стандартным лазганом, предпочитая последнему свой «Коготь дьявола» – трёхфутовый клинок, любимый многими катачанцами.

Преодолев опасения, сержант Ардена настоял на том, чтобы последний хотя бы попытается научиться стрелять, что подтверждает немногословный и даже грубый отчёт о тренировке рядового Ардена. По неизвестным причинам, всего через неделю был подан второй отчёт, в котором значилось только «Забудьте».

Боевым крещением рядового Ардена как члена Имперской Гвардии было сражение на Регисе, на Пепелище в [дата не сохранилась], где 391-й должен был сдержать наступление орков вглубь главного континента планеты.

Во многом следуя кровавому примеру рядового Ардена, катачанский 391-й превзошёл все ожидания и не только сдержал зеленокожую орду, но и начал оттеснять её. Рядового Ардена не раз видели на острие атак, а доклады приписывают ему убийство от двенадцати до двадцати трёх жестоких воинов-орков в ближнем бою.

Подтверждается, что рядовой Арден участвовал, по меньшей мере, в восьми других крупных сражениях в составе катачанского 391-го, и бесследно исчез при штурме лагеря орочьего воеводы. Тем не менее, слухи, ходящие среди солдат 391-го, говорят об участии Ардена в не менее чем тринадцати других крупных кампаниях уже после его предполагаемого исчезновения. Что это – обычные солдатские байки или вмешательство Бога-Императора – пока остаётся невыясненным, но я надеюсь, что ответ будет найден благодаря свидетельским показаниям, что изложены в этом докладе.

Бомбист

«Разбираюсь ли я во взрывчатке? Да если б не разбирался, сейчас тут не стоял и не говорил с тобой!»

- пехотинец Бандро, элиийский 34-й десантный

Бомбистами называют солдат, обладающих набором ценных (и опасных) умений – от размещения подрывных зарядов и сноса вражеских фортификаций до руководства укреплением собственных позиций. Такие специалисты ценятся в любом мало-мальски механизированном полку, передвигающемуся по бездорожью с приказом идти впереди основных сил и расчищать им путь. Не меньше они полезны при столкновении с врагом, хотя большинство обычных солдат считают удовольствие, с которым бомбисты пускают в дело взрывчатку, в лучшем случае беспокоящим, а в худшем – устрашающим.

Бомбисты часто возглавляют штурм вражеских позиций с подрывными зарядами в каждой руке и устрашающей гримасой на лице. Такие солдаты особенно хорошо умеют замечать и обходить мины-ловушки, резать колючую проволоку, перемахивать траншеи, взбираться на высоту и пробивать дыры в стенах, дверях, укреплениях и врагах, которым не посчастливилось встать у них на пути. Бомбисты обычно носят с собой целый арсенал специального снаряжения. Это могут быть простые топоры, кусачки и складные лестницы, а могут – ручные сканеры, нашлемные прогностикаторы опасных условий среды и вокс-глушилки, способные отключить удалённое управление минами, блокпостами и вывести из строя другие системы безопасности.

Склонности и снаряжение

Новые склонности: Выносливость, Интеллект, Искусность, Ловкость, Сила воли, Техника.

Новые таланты: либо *«Ритуал освобождения»* и *«Сопротивляемость (Страх)»*, либо *«Модификация боеприпасов»*.

Специальное снаряжение: один подрывной заряд, две фраг-гранаты, две растяжки, комби-инструмент, респиратор.

Если отделению понадобятся навыки бомбистов, тем чаще всего, придётся возглавлять атаку на укрепленные вражеские позиции. Такие обязанности и вызывают высокий уровень смертности среди бомбистов, ведь быть тем пехотинцем, что первым прорвётся к врагу всегда очень опасно. Умный командир обязательно убедится, что специалист не будет ломиться вперед, а сперва пустит по расчищенному им пути менее ценных солдат. Такова жестокая реальность жизни на фронтах Империума.

Бомбистов можно повстречать на разных уровнях полковой иерархии – это могут быть как простые линейные пехотинцы, особенно умело ставящие растяжки, так и отборные разведчики, способные взорвать мосты, которые пересекает преследующий гвардейцев противник. Если хватает снаряжения и солдат с прямыми руками, большинство полков старается обучить нужным навыкам достаточное количество бойцов, иногда даже стремясь иметь по бомбисту в каждом отделении. Некоторые многочисленные или узкоспециализированные части готовят целые отряды взрывотехников, чтобы более широко использовать их против врага. Многие бомбисты Имперской Гвардии в первую и последнюю очередь – простые линейные пехотинцы, хоть и обладающие умениями, на которые при прорыве эшелонированной обороны полагаются целые формирования.

Улучшения товарищей

Бомбист может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Твёрдая рука *(Steady Hand)*

Тип: пассивное

Стоимость: 300 ОО

Эффект: если бомбист находится в *контакте* со своим *товарищем*, он уменьшает количество ступеней провала в любом проваленном тесте *«Подрывного дела»* (особое применение умения *«Пользование техники»*) на число, равное своему бонусу Ловкости (до минимума в одну ступень провала при проваленном тесте).

Взрывной сюрприз *(Volatile Surprise)*

Тип: приказ (частичное действие)

Стоимость: 400 ОО

Эффект: бомбист посылает товарища установить взрывчатку, пока сам занят другими проблемами. Если бомбист может переговариваться со своим *товарищем*, то он может и предпринимать тесты *«Подрывного дела»* (особое применение умения *«Пользование техники»*) за него со штрафом -10.

Подготовка бомбистов

Уровень подготовки бомбистов сильно зависит от технологического уровня их родного мира. Их редко обучают при помощи гипновнушения или иных форм психического или бионического вмешательства. Вместо этого действует естественный отбор. Большинство солдат либо пытаются вообще не иметь дела со взрывчаткой, либо исчезают в огненном шаре, либо все же обретают нужные навыки. Бомбистов с менее цивилизованных миров учат обнаруживать вражеские ловушки и замаскированные позиции, пользуясь их прирождённой наблюдательностью и чутьём. В противоположность им, выходцы с развитых планет обучаются использовать сканеры, постановщики помех и оборудование для разминирования, что помогут справиться с любым вызовом, что бросят ловушки, минные поля и другие опасности.

Большинство солдат удаётся обучить применению подрывных зарядов, хотя обычно лишь уроженцев развитых планет снабжают изощрёнными детонаторами и спусковыми механизмами. Остальным же приходится уповать лишь на фитиль и благословение Бога-Императора, что помогут взорвать всё как надо.

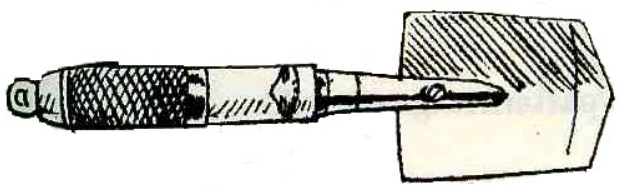
Тактика бомбистов

Сослуживцы часто отмечают в бомбистах опасную тягу к взрывчатке всех видов и форм. Больше всего на свете они обожают разрушать, а за многими тянется дурная слава вандалов и пироманьяков. Конечно, некоторые пехотинцы, что работают со взрывчаткой, более ответственны чем другие, но тот, кто без последствий обезвредил сотню бомб, запоминается гораздо меньше, чем тот кто каждую свободную секунду возится со взрывчаткой, вызывая опасливые взгляды товарищей. Тем не менее, большинство гвардейцев с уважением относиться к людям, что постоянно подвергают себя смертельной опасности, раз за разом возглавляя штурм или обезвреживая мину-ловушку.

В менее опасных условиях, эти специалисты вынуждены постоянно заниматься утомительной и нудной работой. Когда подразделение размещается на новой позиции, даже если это лишь на одну ночь, гвардейцам, больше других искушённым в уничтожении фортификаций, приходится брать на себя руководство возведением временных линий обороны, рытьём землянок и окопов. Всякий раз им приходится много копать, валить деревья и орать на вечно сачкующих товарищей. На марше специалист-взрывотехник часто двигается во главе отделения или взвода, постоянно высматривая возможные препятствия для продвижения войск, неважно вызваны они природой или действиями неприятеля.

Существует несколько типов операций, в которых специалист по взрывному делу будет особенно полезен, а отсутствие в отряде одного или нескольких опытных подрывников будет чувствоваться особенно остро. Первое, что приходит в голову – лобовой штурм вражеских позиций, одна из самых опасных передряг, куда могут попасть имперские гвардейцы. Бомбисты должны вести своих товарищей через поля, усыпанные самыми разными минами, от силков до стазис-ловушек, от лазерных растяжек до крикунов и излучателей разрушающих полей. Они должны уметь обходить, обезвреживать или просто прорываться через самые разные системы обнаружения. Опыт позволяет им преодолевать мили колючей проволоки, танковых ловушек и заграждений – и кажется, многие из них наслаждаются этой работой. Пережив продвижение, бомбисты пускают в дело всё необходимое для того, чтобы ворваться на позиции неприятеля – от целых перевязей фраг-гранат до промышленных лазрезаков.

Есть два основных способа вычислить эксперта-подрывника в отряде врага. Во-первых, нужно присмотреться к тому, как действует подразделение, и какую роль в нём выполняет каждый боец. Хотя бомбист не всегда занимает определённое место в боевых порядках, в нужный миг он может взять руководство в свои руки. Другой способ определить лучшего специалиста-инженера – присмотреться к оружию и снаряжению солдат. Хотя у большинства будет лишь стандартная экипировка, некоторые могут нести специальное оборудование для установки взрывчатки или её обезвреживания – не говоря уже о самой взрывчатке. Впрочем, большинство врагов человечества неспособно отличить одного человека от другого, считая их одинаково безликой добычей.



Идеи для приключений о бомбистах

Бомбисты, как и многие другие представленные здесь специальности – в первую и последнюю очередь, линейные пехотинцы. Это значит, что они проводят большую часть своей службы бок о бок с обычными бойцами своего отделения, а их особые навыки вступают в дело лишь в особых обстоятельствах. Стало быть, ведущему нужно планировать приключение с тем расчётом, что игрок-бомбист будет хотеть применять свои умения постоянно. Ещё стоит помнить о том, что бомбист может случайно пустить под откос весь сюжет, например, взорвав бункер, который надо было захватить. Немного подумав заранее, ведущий сможет обеспечить бомбисту минуту славы, подкинув пару задач, справиться с которыми помогут только его уникальные навыки. Например, это может быть целое задание, в котором от прорыва вражеских укреплений зависит успех всего штурма, что будут вести однополчане бомбиста.

Ещё одна попытка: персонажи игроков участвуют в дурно продуманном штурме вражеских линий обороны, а у командования нет толковых планов по прорыву укреплений неприятеля. У бомбиста хватает, как умения, так и снаряжения для того, чтобы подготовить прорыв, но ему не справиться без поддержки остальной роты. Персонажи игроков должны просить или требовать её, координируя усилия гвардейцев и подавляя врага до тех пор, пока бомбист и его товарищи не пройдут достаточно далеко и не заложат свой смертоносный груз. Если бомбист погибнет, весь штурм окажется пустой тратой жизней; если он бомбист преуспеет, его ждут почести и благодарность не одного присутствующего здесь офицера.

Поля смерти: отделение получает приказ провести разведку боем на территории, предположительно занятой авангардом вражеской армии. Гвардейцы отправляются на задание, рассчитывая, что оно не продлиться больше трёх дней. Лишь на второй день становится ясно, что весь регион усеян тысячами необычных мин, и для того чтобы обнаружить и обезвредить их, нужны навыки бомбиста. Командование, оповещённое о масштабном минировании, задумывается над тем, зачем враг так старался. Быть может, неприятель планирует атаку, которая заставит гвардейцев отступать через эти минные поля? Как бы то ни было, персонажам игроков приказать пройти через усеянную ловушками зону, выследить и схватить того, кто ответственен за столь масштабное минирование. Лишь после ещё одного выматывающего дня ведомый бомбистом отряд преодолеет бесконечные поля смерти, застанет врага за минированием и сможет попытаться взять его в плен.

Полковые различия

Во многих полках хватает солдат, которых можно назвать специалистами по взрывчатке, и в каждом отделении найдётся хотя бы один боец, снабженный кусачками, на случай если гвардейцы столкнутся с заграждениями из колючей проволоки или взведённой миной. В других же полках почти все солдаты изучают азы подрывного дела и получают оружие и снаряжение, что поможет им применять полученные умения.

Многие элизийские гвардейцы умеют обращаться со взрывчаткой. Для них это совершенно необходимо, ведь у десантников никогда не бывает много тяжёлого оружия. Подрывные заряды необходимо взрывать с опасно близкой дистанции, зато по мощности их превосходит разве что попадание тяжёлого артиллерийского снаряда. В руках достаточно умелого бомбиста грамотно установленный подрывной заряд нанесёт впечатляющий урон даже самым надёжным фортификациям. Это не раз позволяло элизийцам совершать столь прославившие их стремительные удары, разрушая фортификации и обрушиваясь на незадачливого врага ещё до того, как он успеет поднять тревогу.

Среди катачанцев много солдат, не чурающихся взрывчатки. В столь привычных этим воинам густых джунглях, бои зачатую идут на близкой дистанции, и подрывные заряды там показывают себя куда лучше тяжёлого оружия. Нередко один солдат отправляется вперед, чтобы бросить во врага такую штуку ещё до того, как тяжёлое оружие будет установлено и сможет открыть огонь. Это делает взрывчатку в руках грозных катачанцев особенно опасной. Вражеские командиры, достаточно мудрые, чтобы учиться на своих ошибках, быстро запоминают, что надо быть готовым противодействовать этой и многим другим тактикам, применяемым изобретательными воинами джунглей, но даже самые лучшие приготовления не выдюжат против правильно установленного и достаточно большого заряда взрывчатки.

Синтиллийские фузилёры также в больших количествах используют подготовленных бомбистов. Хитроумные ловушки – например, дома, напичканные взрывчаткой так, чтобы обрушиваться, когда в них кто-то входит, или бескрайние минные поля – очень по вкусу рожденным в шпилях аристократам. Благодаря этому, синтиллийцы могут смотреть, как их тупоголовые противники убиваются сами собой, без нужды пачкать руки, нажимая на спуск.

Нуклонная Калли Нолан

Рядовая Калли Нолан из кадийского 221-го обладает наибольшим количеством наград среди всех действующих специалистов-подрывников на Внешнем фронте. Многие сослуживцы считают Нолан бунтаркой – и неудивительно, ведь она и правда не вписывается в устоявшиеся стереотипы о гвардейце с Кадии. В семь лет, пока её ровесники тренировались вслепую разбирать лазган, Нолан училась обращению со взрывчаткой и немало пристрастилась к искусству разрушения. Сперва наставники пытались обуздать наклонности рядовой Нолан, но один аббат-инструктор, ветеран многих славных походов, понял, что её таланты – дарованное Императором оружие, которое нужно применять как любое другое (если, конечно, сама Калли научится направлять взрывы «этой стороной к врагу Бога-Императора»). Получив должную подготовку, Нолан превратилась в грозную боевую единицу, с которой нельзя не считаться.

Рядовая Нолан нашла своё призвание, когда её полк был направлен на Внешний фронт. Она участвовала во множестве операций, как против Северова домината, так и орков Мракозуба. Говорят, что Нолан никогда не ходит без дюжины разных взрывных игрушек, и что запах фузелина так въелся в её кожу, что от него не избавиться, сколько не отмывайся. Она заслужила высокие награды в боях против *войны!* Мракозуба. Самая легендарная её победа – это минирование и уничтожение громадного ломящегося через шпиль улья сквиггота, на спину которому Нолан и её отряд спрыгнули сверху, заложили взрывчатку и спустились на тросах.

Самым значительным из последних подвигов Нолан можно счесть прорыв в Эбеновый храм, крепость северовцев, которую ранее никто не мог взять. Пробив брешь во внешней стене, отряд Нолан, проник глубоко в комплекс и добрался до нуклонного ядра, что питало пустотные щиты крепости. Разместив подрывной заряд, что уничтожил охлаждающие контуры реактора, Нолан вызвала величайший взрыв в своей карьере – он оценивается примерно в семь килотонн. Чудесным образом, большая часть отряда Нолан избежала смерти во взрыве, уничтожившем Эбеновый храм, хотя все нахватались радиации и исцелились лишь благодаря заботе медиков кадийского 221-го.

Герой

«Мне наплевать, что их не берут лазганы. Не сможем застрелить из лазганов – разнесём из тяжёлых болтеров. Не справимся ими – возьмёмся за гранаты. Подведут гранаты – будем драться с ними мечами, ножами, голыми руками. Мы утопим их в своей крови. Вот что значит быть солдатом в Имперской Гвардии. А теперь – за мной! В атаку!»

- сержант Ли, 78-й полк катачанских воинов джунглей

Склонности и снаряжение

Новые склонности: Ближний бой, Выносливость, Интеллект, Лидерство, Общение, Товарищество.

Новые таланты: либо *«Аура власти»* и *«Боевое построение»*, либо *«Вдохновляющие слова»*.

Специальное снаряжение: цепной меч *высшего качества* или силовой меч *среднего качества*, лазпистолет *высшего качества* или болт-пистолет *хорошего качества*, громкоговоритель.

Истинных лидеров не выбирают и не назначают. Их создают обстоятельства, рождает несгибаемый дух, закалённый потерями и тяготами войны. Присутствие обожаемого героя полка на передовой может означать разницу между стойко держащимися и трусливо бегущими рядовыми. Рядом с ним солдаты будут биться изо всех сил, пытаясь подражать ему или стремясь защитить его. С другой стороны, гибель такой вдохновляющей фигуры может страшно ударить по боевому духу полка. Поэтому старшие офицеры должны помнить не только о преимуществах присутствия подобного героя на передовой, но и о рисках, что оно несёт. Зачастую неожиданно проявившие себя лидеры оставаясь чрезвычайно полезными на поле боя, оказываются большой занозой в заднице вышестоящего командования. Некоторые не приемлют внимания, что оказывают им товарищи и офицеры, предпочитая выполнять свой долг незаметно, другие же принимают роль, что дала им судьба, и становятся легендами, которыми новобранцы будут восхищаться поколениями.

Помня о том, сколько войн ведется в сорок первом тысячелетии, неудивительно, что из безликих рядов часто поднимаются великие лидеры, самим Императором или богами войны благословленные на подвиги и невероятные победы. Эти герои выходят из рядов простых мужчин и женщин, брошенных в самое пекло войны. Такие люди меняют исходы целых сражений и становятся кумирами сослуживцев и предметом гордости своей родины.

Некоторые из прирождённых лидеров остаются известными лишь в узком кругу сослуживцев и незаметно для остальных исполняют свой долг перед Императором, ведя отделение от победы к победе и не задумываясь о славе. Товарищи испытывают к таким героям уважение или даже благоговение, зримые проявления которых эти лидеры решительно отвергают. Они стремятся лишь к служению, хотя многих также ведет глубоко укоренившаяся потребность защищать товарищей, давая разумные советы и делясь знаниями. Другие герои – молчаливые и ожесточенные – сражаются лишь потому что не знают другой жизни. Таким людям зачастую наплевать на то, что их имена гремят на целые театры военных действий, и обсуждаются главнокомандующими военных кампаний. Имперская пропаганда использует героические образы, иногда без извещения или согласия их хозяев, тиражируя огромные портреты, обрамленные лозунгами, что вдохновляют солдат следовать столь блестящим примерам. Почти всегда такой образ оказывается лживым и идеализированным до такой степени, что никто не узнал бы оригинал, встреться он с ним лично. Тем не менее, есть и такие, что достигают высокого положения и зарабатывают уважение окружающих, целиком соответствуя созданной легенде.

Улучшения товарищей

Герой может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Прирождённый лидер *(Born Leader)*

Тип: пассивное

Стоимость: 400 ОО

Эффект: герой получает дополнительного *товарища*. Это улучшение можно приобретать до четырёх раз.

Помоги ему! *(Back Them Up!)*

Тип: общий приказ (свободное действие)

Стоимость: 400 ОО

Эффект: герой приказывает любому количеству своих *товарищей* помочь любому количеству игровых персонажей. До тех пор, пока герой не отзовёт своих *товарищей*, они считаются *товарищами* тех игровых персонажей, к которым отправлены. За каждого *товарища*, полученного посредством этого *приказа*, игровой персонаж получает дополнительный бонус +5 к Ближнему и Дальнему бою при использовании *приказов «Огонь!»* и *«В бой!»* (в дополнение к обычным бонусам от этих *приказов*).

Окапывайся! *(Dig In!)*

Тип: общий приказ (свободное действие)

Стоимость: 500 ОО

Эффект: отдавая этот *приказ*, герой должен пройти **средний (+0) тест *«Командования»***. В случае успеха, *товарищи* принимаются сооружать импровизированные укрепления из ящиков, контейнеров, мешков с песком и других подручных материалов. Каждый игровой персонаж, находясь на этой укреплённой позиции, получает +2 дополнительных *очка брони* за *укрытие* и бонус +10 к тестам, предпринятым для сопротивления *подавлению огнём* за каждого *товарища*, с которым находится в *контакте*. Также его *товарищи* считаются находящимися под воздействием *приказа «В укрытие!»*.

Обходи их! *(Flank Them!)*

Тип: общий приказ (свободное действие)

Стоимость: 500 ОО

Эффект: отдавая этот *приказ*, герой должен пройти **средний (+0) тест *«Командования»***. В случае успеха, *товарищи* обходят врага с фланга, чтобы поддержать своих союзников и заставить противника вжаться в землю, спасаясь от перекрёстного огня. До конца раунда каждый игровой персонаж накладывает штраф -10 на тесты *«Уклонения»* и *«Парирования»*, предпринятые для того, чтобы избежать его атак, за каждого *товарища*, находящегося в *контакте* с ним (до максимума в -30).

Многочисленные товарищи

Игровой персонаж, располагающий несколькими *товарищами*, может отдавать *приказы* каждому по отдельности, но *приказы «Огонь!»* или *«В бой!»* может отдать только одному *товарищу* в ход (см. стр. 261-262 **«Базовой книги правил Only War»**).

Кроме этого, он может отдавать один *приказ*, связанный с его специальностью или *продвинутой специальностью* (текущей или прошлой) одному *товарищу* в ход (это ограничение не относиться к *общим приказам*, которые вместо этого следуют обычным для них ограничениям, описанным на в разделе **«Общие приказы»** на стр. 99). Если игровой персонаж получил временных *товарищей* (неважно как), он может отдавать им только *обычные приказы* (*«Огонь!»*, *«В бой!»*, *«В укрытие!»* и т. д., см. стр. 262-263 **«Базовой книги правил Only War»**).

Атаки, обладающие свойствами *«Взрыв»* и *«Распыляющее»* воздействуют на группы *товарищей* по общим правилам – зацепляют всех *товарищей*, находящихся в зоне поражения, и не трогают тех, кто находится вне её (см. раздел **«Атаки по товарищам»**, стр. 263 **«Базовой книги правил Only War»**). Если в персонажа, имеющего несколько *товарищей*, приходится атака, что попадает по *товарищу* из-за дубля на костях в тесте на попадание (выпало 11, 22, 33 и т. д.) пострадавший *товарищ* определяется случайно. Но, как правило, эта атака попадет в того, в кого стоило её нацеливать (см. раздел **«Атаки по товарищам»**, стр. 263 **«Базовой книги правил Only War»**).

Подготовка героев

Героев не отбирают и не готовят специально. Скорее они сами рождаются в пламени войны. Трудности и лишения – их родители, а нужда и необходимость – их наставники. Вдохновляющим лидером может оказаться любой гвардеец полка, от обычного пехотинца до штабного офицера. Неважно, был он искусным воином или больше полировал серебро в офицерской столовой, чем стрелял из лазгана. Судьбу и Императора не заботят ни положение, ни прошлые заслуги и ничто другое. Когда долг позовёт, тот, кому суждено возвыситься, сделает это, просто отзываясь на обстоятельства и не задумываясь о последствиях.

Что же должен совершить солдат, служащий в постоянно сражающейся Имперской Гвардии, в разрываемой войной галактике сорок первого тысячелетия для того, чтобы подняться над своими сослуживцами и стать лидером, признанным, как товарищами, так и вышестоящими?

Постоянная забота о вверенных им людях – обязанность младших офицеров и унтеров. Но когда дела идут плохо, и единственной альтернативой гибели от рук врага остаётся бегство и смерть от рук комиссара, лишь поистине особенный человек может убедить солдат держаться. Такие герои существуют независимо от цепи командования, а то и вопреки ей. Они умеют подбирать правильные слова, выкрикнуть правильный боевой клич, воззвать к правильному святому, отдать правильный приказ – и всё это в самый нужный миг. Мужчины и женщины доверяют таким вожакам, зная, что рядом с ними они в безопасности.

Другие становятся героями в глазах товарищей, совершая что-то казавшееся невероятным. Они бросаются на вражеские позиции с одним лишь штыком и разбивают многократно превосходящие силы противника. Они не склоняются перед залпами лазерных разрядов и невредимыми проходят через град шрапнели. Они в одиночку зачищают вражеские укрепления, захватывая тяжёлое оружие, которым противник мог бы положить десятки гвардейцев.

Иногда бывает и наоборот – вдохновляющей товарищей фигурой оказывается последний выживший из своего подразделения, чьи раны говорят, что он сражался до конца и был оставлен врагом умирать. На таких солдат смотрят как на героев, ведь даже потерпев поражение, они не отступились от долга перед Императором и были вознаграждены выживанием. Конечно, комиссары всегда сперва удостоверятся, что полученные таким счастливчиком раны не на спине – ведь это может значить, что он получил их во время позорного бегства и не заслуживает признания.

Став примером для подражания, герой может получить медали, благодарности и другие награды, но многих действительно достойных почестей эти побрякушки волнуют меньше всего. Истинные лидеры делают то, что делают из чувства долга перед товарищами и веры в Императора, часто не думая и не желая думать ни о чем ином. Хотя такой человек может знать своего полкового командира, он вряд ли хоть раз разговаривал с ним, пока бремя лидерства, формальное или нет, не легло на его плечи. Невольный герой может оказаться вынужден бывать на каждом параде, неся полковое знамя во главе колонны солдат. Его будут приглашать как почётного гостя за стол к офицерам, чтобы он отведал кушаний, которых никогда прежде не пробовал, и выпил вина, столь редкого, что иначе он не мог и надеяться купить хоть одну бутылку. Он будет таскать на груди массу блестящих медалей и наградных лент, о существовании большей части которых и не догадывался до того, как был представлен к ним, и которые он не хочет носить перед товарищами. В общем, большинство таких героев не хотели себе этой судьбы, а их подвиги часто используют как ещё один инструмент для поддержания боевого духа войск. Лишь в полках, созданных из людей, для которых социальный класс и положение в обществе ничего не значат, командование позволяет таким героям оставаться теми, кем они были, но таких полков исчезающе мало.

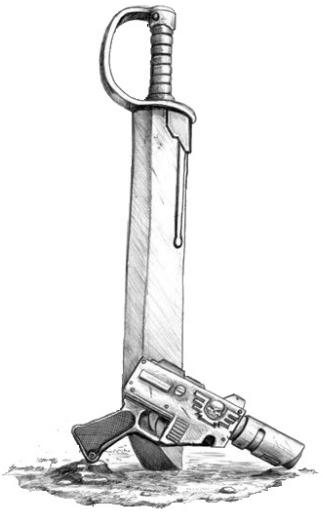
Тактика героев

О том, что должен делать такой человек, не написано ни в одном учебнике Муниторума, об этом не расскажет ни один аббат-инструктор. Скорее свою роль герой определяет сам, хочет он того или нет. Иногда вышестоящие ожидают, что медали и ленты на груди заставят этого человека действовать по-новому; иногда он делает то, что должен, побуждаемый лишь доверием, что видит в глазах товарищей. Проще говоря, герои – это обычно люди, что попав в серьёзную передрягу, не теряются, а действуют, превосходя свои, а иногда и чужие ожидания. Как правило, такому человеку сложно дать какую-то формальную должность, но, исходя из природы их подвигов, у сослуживцев складываются ожидания, и если герой раз-другой их оправдает, они могут превратиться в обязанности – к вящему его неудовольствию.

Все ждут, что почитаемый героем будет добровольцем вызываться на самые трудные задания. Многие офицеры просто уверены, что служащие под их началом жаждут таких подвигов и даже не спрашивают их мнения. В других случаях, герой сам понимает, что у него нет ни морального, ни практического права отказываться от задания, для которого он был выбран и от подобной сознательности ему приходится страдать вечно. Большинство гвардейцев, заслуживших статус героя, обладает истинной самоотверженностью и скорее рискнут своей жизнью, чем позволят менее искусным или удачливым товарищам по оружию погибнуть вместо них.

Вышестоящие офицеры часто назначают героев добровольцами на задания, что грозят смертью любому другому и ждут успешного их выполнения. Им поручают, казалось бы, самоубийственные операции по тайному проникновению, патрулированию минированных или населённых хищниками областей, похищению высокопоставленных командиров врага и ставят ещё тысячу и одну столь же тяжёлую задачу. Большинство вышестоящих искренне верят, что герой готов на такие подвиги и способен их совершить, хотя случается, что озлобленный или ревнивый офицер посылает такого человека и его товарищей на задание, нужное только затем, чтобы избавиться от «выскочки». Возможно, ревнивца раздражают успехи героя, на фоне которого он сам выглядит трусом и неудачником. Неписаная история многих полков пестрит случаями, в которых такой отряд самоубийц возвращался с задания – не без потерь, но с победой, – а пославший его на казавшееся невыполнимым дело офицер вскорости исчезал или гиб в следующем же бою от рук неизвестного врага.

На каждого героя, чья грудь увешана золотыми побрякушками, приходятся десятки, сотни, тысячи тех, кто никогда не получил ни одной медали. Их высшая награда – неизменное уважение товарищей и место одесную Императора, когда тот призовёт их к себе.



Идеи для приключений о героях

Включение героя в группу персонажей может привести к тому, что этот персонаж начнёт пожирать большую часть времени и внимания и, хотя это оправдано самим архетипом, ведущему стоит потрудиться для того, чтобы каждый из игроков получил минуту славы. Тем не менее, герой, что отнимает много времени, наверняка окажется в самой опасной передряге, и должен будет полагаться на помощь товарищей. Ещё один аспект, который ведущий и игроки должны всегда держать в голове: герой – это фигура, почитаемая товарищами-NPC, но равная прочим игрокам. Также это значит, что другие игровые персонажи могут пользоваться частицей его славы при общении с другими членами полка.

Важный аспект, о котором ведущему следует помнить и который поможет ему отразить статус героя – это отношение к нему старших по званию и недоброжелателей. Ореол славы может производить самый разный эффект, иногда может даже сработать против обладателя. Быть может, ревнивые к славе офицеры-снабженцы якобы случайно оставят отделение героя без боеприпасов или пришлют ящики, в которых вместо батарей для лазганов окажется зимнее обмундирование или что-то ещё более бесполезное. Постепенно то, что начиналось как мелкие оскорбления, перерастёт в нешуточные попытки убить героя и его друзей, которые прекратятся только когда сам герой и его товарищи позаботятся об этом.

На смерть в первых рядах: верховное командование планирует новое наступление на занятую северовцами территорию и собирает силы для эпических масштабов операции. Весь полк знает о том, что готовится нечто серьёзное, и солдаты без устали чешут языками о том, что же это может быть. Нежданно-негаданно персонажей игроков вызывает полковник и сообщает, что герою и его товарищам предоставляется «особая честь» возглавить атаку. Далее следует самоубийственное задание, главная цель в котором – выжить любыми средствами, потому что вся операция оказывается величайшей глупостью, обречённой на катастрофическое, позорное поражение. Когда это станет очевидно, герою предстоит сплотить вокруг себя выживших и спасти от гибели как можно больше людей.

Свежее пополнение: из-за глупости управленцев, сбоя в системе снабжения, трагедии или ошибки в чтении императорского таро, полк получает роту новобранцев, прибывшую с планеты, кардинально отличающейся от родины игровых персонажей, где даже говорят на почти невразумительном диалекте низкого готического. Полковник не понимает, что ему делать с этим пополнением, и приказывает герою и его товарищам привести салаг в форму, научить их полковым традициям и доктринам. Но проходит всего пара дней как полк бросают на передовую, чтобы отразить неожиданное наступление противника. Герой принимает временное командование новичками, а его товарищи исполняют роли офицеров. Теперь от них зависит, переживут ли необстрелянные новобранцы свой первый бой.

Полковые различия

Определение того, кого называть героем, сильно зависит от культуры общества, из которого набирался полк, хотя кое-что общее есть у всех. Величайшие из них могут даже быть объявлены святыми, но это редко случается прижизненно – обычно требуются столетия для того, чтобы поколения иерархов Министорума скрупулёзно изучили и обсудили возможность канонизации.

В кадийских полках героев легко узнать по медалям, что они носят, ибо кадийская культура чрезвычайно милитаризирована, и в ней существуют награды за тысячи разных подвигов. Напротив, катачанцы, что столь же ценят храбрецов, редко принимают официальные награды. Таким образом, могучий и вдохновляющий лидер, что одержал немало побед, убил массу врагов или спас множество товарищей, может отказываться от каждой награды, предлагаемой ему, и желать остаться в своём подразделении, где – по его же словам – для него лучшее место.

Воины корпуса смерти Крига, известны безликостью, и это немало притупляет ту степень уважения, что у них выказывают солдатам, которые в любом другом полку считались бы героями. Но рядовые криганцы помнят и ценят заслуги своих ближних. Даже если офицеры оказываются признавать совершенные теми подвиги, обычные пехотинцы не забывают и со стоическим достоинством почитают товарищей, что славно послужили полку и Императору.

«Увидеть как враг ломает строй – это ещё не победить. Увидеть, как враг бежит в панике – ложный триумф. Лишь когда враг будет повержен, попран вашими сапогами, втоптан в забвение и никогда не сможет вернуться – вот тогда битву можно назвать выигранной»

- ротный командир Замалод Чикова

Мастер-артиллерист

«Я знаю, что эти координаты всего в сорока метрах от моей позиции, и я искренне благодарен за твоё беспокойство, но враги уже близко – уничтожьте их немедленно, всех до единого!»

- пехотинец Ванделл, кадийский 34-й

В отличие от множества других ролей, что гвардеец может играть в ходе своей службы, пост мастера-артиллериста выделяется исключительной формализованностью. Это человек, отвечающий за точный и своевременный вызов огня артиллерии для поддержки своего подразделения (или любого другого, стоящего ниже в цепи командования). В некоторых полках, каждый офицер, имеющий под рукой вокс или связиста, может *запрашивать* поддержку, но мастер-артиллерист наделён властью *приказывать* начать обстрел, что зальёт светом всё поле брани, уничтожит линии обороны или остановит несущуюся волну врагов до того, как она успеет нанести удар.

Пост мастера-артиллериста необычен ещё и тем, что, занимающий его гвардеец, в отличие от многих других солдат, регулярно взаимодействует с другими военными формированиями. В конце концов, большая часть полков Имперской Гвардии однородна, и если пехотинцам понадобится поддержка огнём, они должны будут просить о ней у артиллеристов, наверняка, размещённых в милях от передовой. На плечах мастера-артиллериста лежит непростая задача наладить связь и взаимодействие между полками.

Памятуя о том, сколь много имперских гвардейцев говорит на разных почти непонятным другим диалектах, легко представить себе масштабы возможной неразберихи. Именно на такие случаи мастеров-артиллеристов учат передавать свои мысли быстро и четко, используя такие понятия как «траектория», «мощность залпа», «корректировка» и тому подобные, общаясь с коллегами на простом языке взрывчатки. В дополнение к необходимости взаимодействовать с другими гвардейцами, мастер-артиллерист должен координировать свои действия, как со стоящими на низкой орбите кораблями Имперского Флота, что могут предложить «грязедавам» сверхмощную огневую поддержку, так и с представителями Адептус Механикус, пекущимся обо всех чудесных боевых машинах – от могучих титанов до арсеналов необыкновенного археотеха, способных уничтожать целые города.

Подготовка мастеров-артиллеристов

Хотя каждый мир обязан выплачивать десятину людьми и ресурсами для того, чтобы питать бесконечные войны Империума, умения и склонности поставляемых рекрутов могут очень широко разниться. Свирепые воины-дикари проводят свои жизни, выживая во враждебных условиях, ульевики с юности учатся работать со множеством механизмов. Эти умения для них очевидны и развиваются по мере взросления, в отличие от многих других. Однако человеческий разум очень гибок, и тому, кто убежден в том, что хочет узнавать новое, под силу раскрыть в себе новые навыки.

Склонности и снаряжение

Новые склонности: Восприятие, Интеллект, Лидерство, Ловкость, Нападение, Товарищество.

Новые таланты: либо *«Аура власти»* и *«Боевое чутьё»*, либо *«Рассчитанный артобстрел»*.

Специальное снаряжение: миномёт *хорошего качества* с шестью фраг-минами, глушащие наушники, ручной целеуказатель.

Улучшения товарищей

Мастер-артиллерист может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Миномётный удар *(Mortar Strike)*

Тип: приказ (полное действие)

Стоимость: 300 ОО

Эффект: товарищ мастера-артиллериста ждёт на закрытой позиции, в любой миг готовый обрушить безжалостный залп навесного огня в нужную точку. Если *товарищ* снаряжён оружием, имеющим свойство *«Навесное»*, мастер-артиллерист может использовать его оружие для своей стрельбы. Для совершения такой атаки мастер-артиллерист должен пройти **средний (+0) тест *«Командования»*** вместо теста Дальнего боя. *Товарищ* мастера-артиллериста должен быть вне *контакта*, чтобы принять этот *приказ*. Во время хода, в который мастер-артиллерист отдал этот *приказ*, он не может предпринимать никаких других действий, имеющих подтип «Атака».

Сигнал артиллерии *(Artillery Signal)*

Тип: приказ (полное действие)

Стоимость: 600 ОО

Эффект: мастер-артиллерист может попытаться дать сигнал расположенным неподалёку артиллерийским частям или даже могучему кораблю на орбите. Его товарищ выпускает в зенит особый осветительный снаряд, что служит знаком, призывающим начать обстрел. Один раз за сцену, если *товарищ* мастера-артиллериста снаряжён оружием, имеющим свойством *«Навесное»*, а *отделение* находится в местах, где возможна артиллерийская поддержка, мастер-артиллерист может приказать *товарищу* выстрелить одним из сигнальных снарядов. Для совершения такой атаки мастер-артиллерист должен пройти **средний (+0) тест *«Командования»*** вместо теста Дальнего боя. Артиллерийский удар будет нанесён по той точке, куда угодил сигнальный снаряд спустя 1к5+5 раундов (минус один раунд за каждую ступень успеха в тесте *«Командования»* до минимума в один раунд). Профиль обстрела: 3к10+10 В, ББ 16, Взрыв (2к10+5), Оглушающее (3). *Товарищ* мастера-артиллериста должен быть вне *контакта*, чтобы принять этот *приказ*. Во время хода, в который мастер-артиллерист отдал этот *приказ*, он не может предпринимать никаких других действий, имеющих подтип «Атака».

Степень секретности: совершенно секретно

Получатель: [данные отсутствуют]

Отправитель: передовой агент Вер

Содержание сообщения: согласно приказу, генерал Северова домината Фартис [подтверждённый еретик, вероятно колдун] ранее закрепившийся на планетоиде 17/F2/Эпсилон в Каракалии уничтожен. Согласно приказу, приданные части элизийского, 233-го атаковали планетоид, стремясь выкурить цель из крепости для свершения правосудия.

Согласно плану, части поддержки начали нецелевые бомбардировки, за которыми последовал штурм. Первоначальное наступление выявило невозможность прорыва обороны – силы Северова домината продемонстрировали невероятную стойкость. Феномен [данные отсутствуют] не подтверждён. Первая волна элизийцев, оказавшихся внутри комплекса, утратила преимущество в мобильности и была уничтожена. Осталось в живых лишь одно отделение, включая сержанта Рэддона.

22 минуты спустя, с началом второго наступления, из крепости поступило закодированное сообщение. Расшифрованное техножрецом Деретом Феллироном, оно оказалось набором точных координат и траекторий, совершение артиллерийских обстрелов по которым позволило бы отколоть часть планетоида и открыть прямой путь к генералу. В отсутствие артиллерии, был применен обстрел лэнс-орудиями.

Попав на базу, передовые агенты обнаружили сержанта Рэддона, собравшего эти сведения и пославшего их в зашифрованном сообщении, ценой потери своего отделения и руки. Состояние сержанта Рэддона было критическим.

«Искупление» генерала Фартиса подтверждаю. Возможность того, что он был колдуном, остаётся неподтверждённой. Сержант Рэддон передан под опеку передовых агентов, рекомендуется к «посмертному» принятию на службу Богу-Императору и ожидает оценки потенциала как постоянный ресурс.

Идеи для приключений о мастерах-артиллеристах

Мастер-артиллерист может оказывать большое влияние не сюжет, даже если не говорить о его игромеханических возможностях. Наличие такого специалиста в отделении даёт ведущему много сюжетных зацепок. Например, персонажи могут иногда использовать уникальное положение своего товарища, призывая разрушительные артиллерийские удары, что будут иметь не только игромеханический, но и сюжетный эффект. С другой стороны, ведущий может ставить перед игроками более сложные и опасные задачи – например, помочь мастеру-артиллеристу осмотреть цель будущей бомбардировки или удостовериться в том, что последний обстрел уничтожил базу врага. Как всегда, подобные вопросы остаются на усмотрение ведущего.

Рыбки в ведре: подразделение, где служат персонажи, участвует в масштабном наступлении на вражескую территорию. Враг отступает по всему фронту, но, не будь дурак, неведомо для гвардейского командования, приводит в действие запасной план. Несколько вражеских рот собираются в одном месте и готовятся к контратаке. Персонажи игроков сталкиваются со значительно превосходящими их численностью силами противника, что как раз собирается перейти в наступление. Служащий в отделении мастер-артиллерист приказывает начать массированный обстрел, дабы стереть врага с лица земли, пока есть такая возможность, но кто-то из вышестоящих требует формального утверждения приказа, перед его исполнением. Персонажи, не знающие, когда пушки заговорят и заговорят ли вообще, оказываются перед дилеммой. Готовы ли они сидеть в относительной безопасности, уповая на то, что обстрел начнётся с минуты на минуту? Готовы ли они сделать все необходимое, чтобы враг не покинул зону будущего обстрела, невзирая на риск?

Опасная дальность: персонажи игроков идут в авангарде крупного наступления на позиции врага, пересекая лунный пейзаж, покрытый колючей проволокой и костьми павших в прошлых штурмах. Само продвижение вперед стало возможно лишь благодаря тому, что Имперская Гвардия привлекла каждое оказавшееся под рукой орудие для артподготовки, которая заставила противника вжаться в землю или разорвала на части градом шрапнели. Каждое наступающее подразделение полагается на своего мастера-артиллериста, постоянного находящегося на вокс-связи с батареями и приказывающего то обработать огнём свой сектор, то уничтожить препятствие, то подавить указанную точку. Именно от мастера-артиллериста зависит, чем закончиться это наступление. Он обязан предпринимать тесты подходящих умений, чтобы вызывать обстрелы, которые позволяет бойцам двигаться дальше. Само собой, от остального отряда зависит то, сможет ли мастер-артиллерист дожить до того, чтобы справится со своей задачей.

Пост мастера-артиллериста требует не столько силы ума, сколько его остроты и сообразительности, но кроме того – умения учиться, ведь очень немногие полки преподают линейным солдатам ритуалы и методы, что необходимы в работе мастера-артиллериста. Лишь горстка полков создает программы обучения профессиональных канониров. Часть таковых – узкоспециализированные формирования, чьё предназначение – оказывать артиллерийскую поддержку другим полкам в поле. В таких частях, где орудия всем привычны, солдат учат вычислять место приземления высокомощных снарядов наряду с искусством чистки лазгана и стрельбы из него. Хотя даже в таких полках обычным линейным пехотинцам не дают настоящего понимания того, как действуют большие пушки, некоторые солдаты достигают немалых высот благодаря практике и врождённому интуитивному пониманию, становясь по-настоящему смертоносными наводчиками и канонирами.

В полках иного рода – особенно тех, что набирают на диких мирах, где главным образованием становится умение выживать, а всё остальное вторично – многообещающие солдаты подвергаются глубокой, а нередко и хирургической обработке, призванной вложить необходимые для расчёта артиллерийских обстрелов знания прямо в головы. Такие операции обычно проводят вскоре после прибытия полка на службу в Гвардию. Некоторые из проходящих эти процедуры – добровольцы, жаждущие лучше послужить Императору и своим товарищам, став искусными артиллеристами. Другие терпят хирургическое вмешательство не столько по своему желанию, сколько по приказу командира. Изредка случается, что солдат возвращается к товарищам, не поняв, что с вообще ним произошло, пока он был без сознания, другие же помнят болезненные процедуры во всех малейших подробностях, а их тела носят обширные шрамы и очевидную бионику. Как бы то ни было, солдату предоставляются знания и умения, необходимые для того чтобы приказывать союзной артиллерии, кораблям Имперского Флота или иным формированиям, поддерживать сослуживцев точным огнём.

Тактика мастеров-артиллеристов

Имперский гвардеец, служащий мастером-артиллеристом, может занимать едва ли не любое место во внутриполковой цепи командования. Самые опытные зачисляются в командные отделения капитанов и вышестоящих офицеров, менее выдающиеся остаются простыми линейными стрелками, отличаясь от обычных бойцов лишь особой подготовкой и ответственностью. Прежде всего, таких солдат приписывают к пехотным отделениям, и само их присутствие немало усиливает отряд, давая ему возможность прибегать к грозной мощи «богов войны».

Одним жестом и словом мастер-артиллерист может сотворить немыслимые разрушения, призвав артобстрел или бомбардировку на головы врагов, невезучих достаточно, чтобы прижать огнём отделение, где служит такой солдат. Конечно, есть и ограничения, не позволяющие мастеру-артиллеристу бросаться за помощью, едва завидев угрозу. Первое из них – его собственное звание. Хотя мастер-артиллерист вправе приказывать начать обстрел, то, какой именно и насколько часто он сможет призывать сильно зависит от его положения в полку и доверенных ему кодов. Приданный отделению или взводу мастер способен на куда меньшее, чем ротный или полковой. Наконец, злоупотребляющий своей властью бомбардир может очень быстро лишиться её, ибо командиры артиллерийских частей, которые он будет терзать своими приказами, не преминут пожаловаться его полковнику.

Но враг может угрожать славной карьере мастера-артиллериста даже больше чем назойливые снарядочёты Муниторума. Определённые противники могут счесть мастера-артиллериста приоритетной целью, что ставит в большую опасность и самого обладателя этого поста, и его товарищей. Нередко доводится слышать, что мастер-артиллерист живёт не больше получаса с начала боя, так что многие обычные солдаты считают, что их присутствие – не к добру. Хотя это, конечно, шутка, в ней есть и доля правды, особенно в сражении против достаточно хитрого врага – особенно того, что использует множество боевых доктрин Имперской Гвардии, ибо такому противнику будет проще распознать мастера-артиллериста и бросить силы на его уничтожение. Большинство же ксеноврагов не способны отличить одного человека от другого, и потому не прилагают особых усилий для ликвидации канонира. А вот мятежники, еретики, преступники и большинство других человеческих противников Имперской Гвардии, а также развитые расы ксеносов – такие как эльдары – это уже совершенно другая история.

Полковые различия

Поскольку статус мастера-артиллериста относительно формализован Муниторумом, есть очень немного вариантов того, как разные полки могут применять его умения. Процесс вызова артиллерийского обстрела стандартизируется по необходимости, а потому возможны небольшие отличия. Тем не менее, способы подготовки и отношение к мастерам-артиллеристам могут весьма сильно отличаться в разных полках.

Корпуса смерти Крига демонстрируют явно фаталистичное отношение к такому делу как запрос тяжёлой огневой поддержки. Криганцы очень мало ценят свои жизни и благополучие любого отдельного солдата, и это проявляется и в том, как их мастера-артиллеристы отдают приказы об обстрелах. Солдат любого другого полка сперва убедится, что в зоне предполагаемого удара нет его сослуживцев, если только уничтожение определённого врага не важнее, чем сбережение товарищей. В корпусах смерти уделяют мало внимания безопасности своих, нередко обрушивая на врага разрушительные бомбардировки, жертвуя при этом своими же бойцами. Криганцы рассматривают опасность погибнуть от дружественного огня как часть своей добровольной епитимьи; их не раз видели стройными рядами марширующими на сотрясающееся от взрывов поле брани.

Некоторые катачанские полки отметились отвратительными отношениями с расположенными рядом артиллерийскими полками. Катачанцы часто идут в авангарде общего наступления, что нередко приводит к тому, что они оказываются на линии огня союзной артиллерии – так, например, случилось с катачанским 223-м на Эйрасе, когда канониры соседних частей получили приказ обстреливать джунгли, куда катачанцы отправились на вылазку, никого не предупредив. Кроме того, катачанцы обычно действуют на сильно пересечённой местности, где видимость очень плоха, а каждый артиллерийский удар должен быть назначен с огромной дотошностью. Воины джунглей не доверяют почти никому из чужаков и вышестоящих вызывать артобстрелы и делают это только сами. В отличие от самоотверженных и беззаветных криганцев, катачанцы верят, что они лучше послужат Императору, оставшись в живых и потому, если речь идёт о том, чтобы обрушить с небес несколько сот фунтов высокомощной взрывчатки, катачанцы доверят это лишь своему близкому товарищу, а не далёкому офицеру, которому наплевать на сопутствующий ущерб.

Среди элизийских десантных частей также распространена практика широкомасштабных артобстрелов, обычно производимых с кораблей Имперского Флота. Поскольку элизийцы специализируются на планетарных высадках, их части редко обладают огневой мощью, достаточной для того, чтобы подавить врага перед массовым десантированием. Кроме того, элизийские полки мало используют тяжёлое оружие и технику крупнее «Часовых» и потому вынуждены полагаться на союзников, что обеспечат им тяжёлую огневую поддержку. Стоит ли говорить, что элизийские гвардейцы – настоящие мастера замысловато спланированных артиллерийских ударов, призванных превратить позиции противника в груды щебня и – что куда более важно – прижать его к земле, пока десантники совершают ту часть своего наступления, во время которой они особенно уязвимы – собственно, высадку.

Широко используют мастеров-артиллеристов и в кадийских ударных частях. Их родной мир-крепость настолько милитаризирован и настолько посвящён войне во всех её проявлениях, что из кадийцев можно создать полк почти любого типа. Между разными частями с Кадии существуют почти уникальные связи, ибо многие офицеры разных полков вместе учились и тренировались в Молодёжной армии, прежде чем попасть в Гвардию. Поскольку на службе Империума стоит множество набранных на Кадии формирований, встречаются целые армии, целиком состоящие из уроженцев этого мира, командование которых связывают ещё более тесные узы. Это упрощает процесс взаимной поддержки, делая кадийскую армию чем-то куда большим, чем просто суммой составляющих.

«Немногое может сравниться с яростью орбитальной бомбардировки, и мало что столь же ужасает, когда смотришь с земли. Будто длань самого Бога-Императора явилась, чтобы смести врагов Его в вихре света и пламени»

- Хэлбаст Дейн, мастер-артиллерист, приписанный к десантно-штурмовой группе синтиллийского 17-го

Пехотный снайпер

«Один выстрел искусного снайпера стоит тысячи болтерных залпов»

- пехотинец Кол, 203-й полк катачанских воинов джунглей

Пехотный найпер, называемый ещё марксманом, «соколиным глазом», «прицелом», «жнецом» и ещё десятком прозвищ, официальных и не очень – это эксперт в тактике «один выстрел – один труп». Таких солдат обычно выделяют ещё во время первичной подготовки, но не реже их таланты становятся очевидны уже во время боевых действий. Умелого стрелка отмечают как лучшего в отделении, и хотя он продолжает нести такую же службу как раньше, на его плечи ложатся новые и чрезвычайно узкоспециализированные обязанности.

Пехотный снайпер действует как часть своего отделения или взвода, наравне с обычными линейными пехотинцами полка. Зачастую само присутствие марксмана неочевидно, особенно если его «пост» не является официальной должностью. В других случаях пехотный снайпер носит знаки отличия или символы, но такие, чтобы вражеские снайперы не могли легко опознать его среди обычных солдат. Единственным прямым указанием на способности гвардейца может служить его оружие. Искусные стрелки нередко получают специализированное снаряжение. Это могут быть мощные прицелы, нашлемные целеуказатели или даже раз и навсегда вживляемые кибернетические имплантаты. В полках, тесно связанных с Адептус Механикус, марксманы могут иметь много аугментаций, вплоть до тактических нейроимплантатов, призванных до максимума раскрыть природные таланты меткого стрелка.

Склонности и снаряжение

Новые склонности: Восприятие, Дальний бой, Искусность, Ловкость, Нападение, Товарищество.

Новые таланты: либо *«Обострённые чувства (Зрение)»* и *«Орлиный глаз»*, либо *«Залп лазганов»*.

Специальное снаряжение: лазган модели «Триплекс» *хорошего качества* или длиннолаз *хорошего качества* или ракетная установка *хорошего качества* с четырьмя крак-ракетами.

Впрочем, марксманы не ограничивают себя применением обычного снайперского оружия. Хотя большинство этих стрелков поражают цели с невероятного для других солдат расстояния, стреляя из простого лазгана, находятся и те, которым по душе иное оружие. Несмотря на то, что у каждого есть своё любимое, все меткие стрелки обучены обращению со множеством других – от ракетной установки до снайперской винтовки. Независимо от того, какое оружие в его руках, марксман способен умело выследить врага, поймать его в перекрестье прицела и выпустить смертоносную пулю в самый подходящий миг. Пехотные снайперы исповедуют принцип «один выстрел – один труп», поражая врага в самое сердце одной-единственной пулей, болтом или снарядом там, где сотни и тысячи других промахнулись. Сталкиваясь с врагом, командир отделения, достойный своего звания, точно знает, кто из его солдат лучше всех сможет сделать тот единственный выстрел, что повернёт ход боя, победа в котором принесёт победу в войне, благодаря которой враг будет разгромлен окончательно и бесповоротно.

Улучшения товарищей

Пехотный снайпер может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Наводчик *(Spotter)*

Тип: пассивное

Стоимость: 300 ОО

Эффект: *товарищ* пехотного снайпера использует магнокль или другие приспособления для того, чтобы сделать каждый выстрел своего напарника идеальным. Пехотный снайпер может получать преимущества от *прицеливания*, совершенного его *товарищем*, если находится в *контакте* с *товарищем* и использует оружие, имеющее свойство *«Точное»*.

Точное наведение *(Pinpoint Guidance)*

Тип: приказ (частичное действие)

Стоимость: 400 ОО

Эффект: товарищ пехотного снайпера использует свой опыт и снаряжение для того, чтобы помочь своему напарнику сделать по-настоящему смертоносный выстрел из какого бы то ни было оружия. Оружие пехотного снайпера будет считаться имеющим свойство *«Точное»* для его следующей одиночной стрелковой атаки. *Товарищ* пехотного снайпера должен находиться в *контакте*, чтобы принять этот *приказ*. Этот *приказ* нельзя применять при стрельбе из оружия, имеющего свойства *«Взрыв»*, *«Навесное»*, *«Неточное»*, *«Разброс»*, *«Распыляющее»*, *«Спаренное»*, *«Шквальное»* и *«Электромагнитное»*. Также этот *приказ* не увеличивает урон оружия, которое изначально не наносит урона.

Подготовка пехотных снайперов

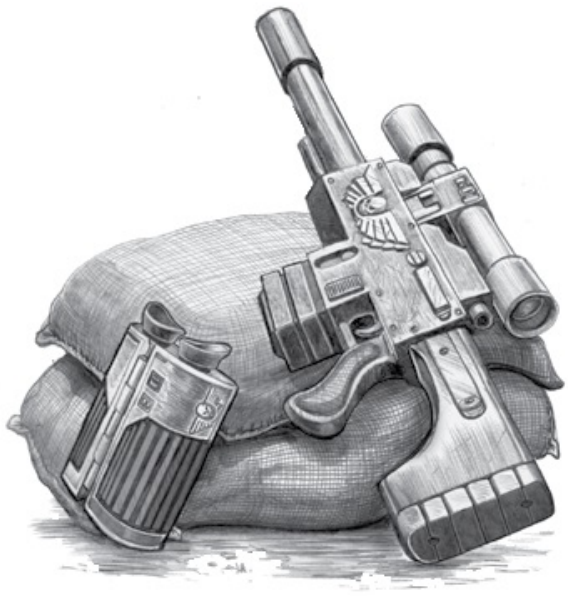
Хотя всех гвардейцев, призываемых со всех концов Империума, учат обращаться с вездесущим лазганом, уровень их подготовки может сильно разниться. Большую часть полков формируют из членов уже устоявшихся планетарных военных организаций, стало быть, большинство новобранцев должны быть привычны к своему оружию. Однако это не всегда так. На одних мирах лазганы выдают только для парадов. На других считают расход боеприпасов хоть для чего-то кроме убийства врагов Императора, греховной расточительностью, а стало быть, воины с таких миров отлично умеют ухаживать за своим оружием, но совершенно не умеют стрелять. Третьи настолько бедны, что даже те солдаты, которые попадают на службу в Имперскую Гвардию – то есть лучшие воины планеты, которых правительство обязано готовить к грядущим испытаниям, снаряжая в первую очередь – даже они ни разу не держали в руках лазгана. Стоит ли говорить, что имперский управитель, допускающий подобное на своей планете, наверняка заплатит за это жизнью.

И напротив, существуют миры, защитники которых издавна умеют обращаться с лазганами, как и со множеством другого оружия. Население некоторых планет находиться в состоянии всеобщей войны – с преступниками, вышедшими из его же рядов, ксеносами-захватчиками или самой природой своей родины. Не нужно уточнять, что новобранцы из таких краёв легко обходятся без долгих тренировок и не терпят аббатов-инструкторов, пытающихся навязать таковые.

Из-за столь страшного разброса в уровне подготовки и знакомства с оружием, Оффицио Муниторум вынужден выполнять неподъемную работу по повсеместному внедрению стандартизированных доктрин и упражнений. Чтобы быть готовыми к бою, многие полки проходят жестокую и суровую подготовку на борту транспортных кораблей, что везут их на их первое (и нередко последнее) место дислокации. Те, кто во время этих изматывающих тренировок, выкажет явную склонность к обращению со стрелковым оружием, отправляются на ещё более изнурительное обучение. В зависимости от длительности путешествия, эти избранные могут успеть овладеть каждым типом оружия в арсенале полка или освоить всего парочку.

Некоторые полки, стремясь повысить эффективность тренировок на борту кораблей, применяют гипновнушение, дабы передать бойцам новые навыки. Немилосердная процедура неизгладимо врезает знания о том, как применять множество типов оружия, прямо в психику солдата. Такой метод не обязательно обостряет природные умения реципиента, но может немало расширить возможности их применения. Так гвардеец может научиться стрелять из оружия, которое никогда не видел так, как если бы учился этому всю жизнь, благодаря тому, что вживлённые знания вступают в дело, когда сознание требует их.

Немало гвардейцев, умеющих отлично стрелять, не получали никакой особой подготовки – они просто учились, когда припирало. Иные брали оружие павших товарищей и раскрывали в себе неожиданные таланты. Для других стрелковые тренировки становились видом наказания за мелкие проступки после того как полковые провосты замечали дремлющие в них таланты и решали непременно их пробудить, неважно, хочет того сам солдат или нет.



Идеи для приключений о пехотных снайперах

Продумывая приключение для команды, в которую входит пехотный снайпер, ведущий, возможно, захочет подумать над специфической задачей, потребовавшей умений снайпера. Для того, чтобы игра принесла наибольшее удовольствие, как игрокам, так и ведущему, ему стоит заранее подумать о нескольких вещах.

Во-первых, цель снайпера не должна быть легко устранима другими средствами. К примеру, цель снайпера – командир танка, стоящий в своём командирском куполе. Но в таком случае снайпер необязателен, ведь ничто не запрещает игрокам уничтожить сам танк выстрелом из лазпушки или другого тяжёлого оружия. Исправить ситуацию может приказ захватить танк неповреждённым и обратить его против врага или взять кого-то из членов экипажа живым. Похожий случай – если у врага есть укреплённая позиция на господствующей высоте на мосту, который персонажи игроков должны пересечь, или в здании, которое им приказано занять – тогда они не смогут просто обрушить на неприятеля всю доступную огневую мощь, не рискуя ненароком уничтожить свою цель заодно с врагом. Наконец, лучшее средство против вражеского снайпера – свой снайпер. Возможно, подразделение подвергается точному обстрелу, и никто из солдат не может увидеть, откуда летят пули. Что может быть лучшей задачей для снайпера, чем выследить и уничтожить эту немезиду?

Ведущему стоит подумать и о последствиях того, что снайпер промахнётся. Не позволяйте игрокам думать, что некоторые их действия слишком важны для хода сюжета, чтобы не удастся (даже если это действительно так!). Подумайте о том, как будет развиваться приключение, если снайпер подведёт своих товарищей. Скоро игроки сами научаться думать о путях отхода и всегда держать наготове план Б.

Один выстрел – один труп: преследуемое врагами отделение пересекает зону боевых действий, полную опасного зверья и растений. В пути по особенно труднопроходимому участку, один или больше солдат замечает, что кто-то или что-то крадётся за ними. Сперва бойцы обнаружат лишь нечёткие следы в грязи да сломанные ветки – ничего из этого ещё не означает, что за отрядом следят. Продолжая путь, гвардейцы будут находить всё новые и новые признаки таинственного врага и все больше нервничать. Вскоре командиру не останется ничего, кроме как приказать устроить засаду, быть может, использовав особенного невезучего солдата как приманку. Лишь такая проверка докажет, что отряд преследуют. Кто или что именно охотиться на гвардейцев – решать ведущему. Но кого бы он ни выбрал, это должен быть враг, справиться с которым можно лишь точным и своевременным огнём. Быть может, это искусный вражеский убийца, способный укрыться даже в чистом поле. Быть может, это хищник, чьё тело покрыто почти непробиваемым хитином – всё, кроме глаз, надеяться попасть в которые сможет лишь самый умелый марксман.

Неплановая цель: этот сюжет можно встроить в уже идущую кампанию, чтобы связать между собой, казалось бы, разрозненные бои и операции. Персонажи узнают, что на том же театре военных действий, где сражаются они, находится выдающийся генерал Северова домината или орочий воевода. Сперва они слышали об этом враге в проповедях, вскоре его имя замелькало в пропагандистских листовках, поднимающих боевой дух вокс-сообщениях и т. д. Среди рядовых солдат ходит множество слухов и баек об этом враге, превращающих его в зловещую фигуру из мрачной легенды.

В определённый миг, пути этого злодея и персонажей игроков пересекаются, и им выпадает невероятная возможность покончить с ним. Быть может, не всё так просто, и бойцам придётся делать выбор – выполнять данные им приказы или плюнуть на них и помочь снайперу сделать выстрел. Гвардейцы знают, что могут заслужить благодарность Верховного командования, но они не имеют никакого представления об особенностях стратегии и общей направленности действий на этом фронте, и в итоге их самодеятельность может принести вреда больше чем пользы.

Этот фрагмент был обнаружен в грузовом отсеке войскового транспорта «Вестник славы» Кригански сержантом № 4723 и добросовестно передан мне. Кажется, это часть длинного и запутанного анонимного руководства по уничтожению кеносов, еретиков и им подобных, написанного на, по меньшей мере, дюжине видов незаконно приобретенных бланков Департаменто Мунитору. В этом бессвязном отрывке есть намёк на пропавший 397-ой полк (только в нём, к сожалению). Помещено в архив для дальнейшего изучения.

-Селливар Техан

Самое сложное в уничтожении орочьих машин одним выстрелом – это не сделать сам выстрел. Это-то просто дело практики. Целься и выдыхай. Не скажу, что это проще простого, но это и не самое сложное. По-настоящему трудно бывает найти топливопровод. Можно подумать, что стоит начать с тех мест, откуда валит самый густой дым. Вот только похоже на то, что дым в орочьих машинах может валить, откуда угодно. Иногда они вообще ставят ни с чем не связанные дымопускатели, просто так. То же касается труб, шлангов и даже генераторов.

Конечно, если у тебя под рукой есть что-нибудь мощное, вроде лазпушки, всё становится куда проще. Шибани из лазпушки куда угодно, и орковоз развалится. То же скажу и о ракетной установке.

Если же у тебя только лазган, всё будет куда сложнее. Не вздумай просто целиться примерно в центр и надеяться на лучшее, что бы там не писали в наставлениях. Пусть эти модники-синтиллийцы думают, что такие методы работают, но ты не можешь рассчитывать на то, что зеленокожие будут соблюдать какие-нибудь «стандарты», собирая свои машины. У солдат из 397-го хватало тяжёлого оружия, им не приходилось подбивать орковозы из лазганов.

Как бы то ни было, лучшая цель для твоего выстрела – это водитель, если ты его видишь. Имея дело с орками, стреляй в голову, пусть она у них и прочная. Попав зеленокожему в руку или ногу, ты только замедлишь его. Попав в грудь – только разозлишь. Конечно, потом он может истечь кровью, но пока что он будет просто зол на того, кто выстрелил в него.

Если не можешь начать с водителя – ищи топливопровод. Обычно между двумя дымящимися шту-

Тактика пехотных снайперов

Задача пехотного снайпера проста, но её выполнение может повернуть ход всей битвы. Дело марксманов – точные выстрелы на дальние дистанции. Памятуя о том, насколько разными бывают поля боя и насколько бесчисленными – враги, создания и боевые машины, только и ждущие императорского правосудия, можно сказать, что снайперам всегда найдётся работа. Колоссальные звери и машины бывают почти неуязвимы для взрывчатки, массированных обстрелов, потоков огня, сгустков плазмы и едва ли не всего остального оружия воинов Императора. Но иногда врага сокрушают не опустошительные залпы, а один точно выверенный выстрел, нацеленный в крошечную брешь в броне, которую заметит только снайпер. Такой маленькой уязвимостью могучего врага может стать высунувшийся наружу командир сверхтяжёлого танка или слабая часть механизма возвышающейся под полем боя демонической машины. Целью может стать вражеский генерал, направляющий действия своих людей из обманчивой безопасности командного бункера, и которого снайпер уложит одним метким выстрелом с неожиданной позиции. Встречая хищного ксеномонстра, марксман может свалить его одной высокоскоростной пулей, нацеленной в глаз или другой жизненно важный орган.

Когда отделение сталкивается с врагом, спасти от которого его могут лишь немедленные действия марксмана, бойцы должны мгновенно превратиться из линейных пехотинцев, исполняющих каждый свою задачу, в группу поддержки специалиста. Некоторые подразделения постоянно оттачивают такие маневры, добиваясь того, чтобы каждый солдат точно знал, что он должен сделать для того, чтобы дать марксману время и возможность сделать единственный победный выстрел. В других полках, особенно набранных с миров, где воинское искусство изучают с рождения, солдаты интуитивно понимают и безупречно применяют такие тактические схемы. В любом случае, отделение прикладывает все усилия, помогая марксману, прикрывая его от огня неприятеля, отвлекая врага и заботясь о том, чтобы у стрелка хватало боеприпасов. В полной непрекращающимися войнами истории Империума нет числа случаям, когда мужчины и женщин делали выстрелы, чье эхо звучало в столетиях, выстрелы, которые стали возможными лишь потому, что другие пожертвовали собой ради этого.

Снайпер Маггог

В 742.M41 Империум начал крестовый поход в Дамоклов залив против недавно обнаруженной империи Тау. В течение короткого, но интенсивного конфликта было добыто множество славных побед, но одна из них выделяется особо, так как была одержана благодаря единственному выстрелу простого ратлинга.

Это произошло во время наступления на Гал’брин, столицу септового мира Дал’ит, где ратлинг-снайпер Маггог, сделал главный выстрел в своей жизни. Фуражировавший впереди армии Маггог и его отделение обнаружили колонну гравитанков тау, осторожно заходящую во фланг имперским войскам. К удивлению ратлингов, колонна остановилась всего в трёхстах метрах от их позиции. Подняв испытанную винтовку, Маггог невозмутимо наблюдал через оптический прицел за чужаками, спешившимися и внимавшим одному из них, одетому в длинную ниспадающую мантию. Маггог предположил, что это кто-то вроде командира и прицелился ему между глаз. Выстрелом он начисто снёс голову чужаку, и вся колонна поспешно отступила.

Имперский фланг был спасён, Маггог стал первым совершившим зарегистрированное убийство одного из загадочных эфирных тау, а Империум получил ценный опыт боёв с новым врагом.

Полковые различия

Не найти двух полков, что совершенно одинаково бы применяли пехотных снайперов, и едва ли сыщется такой, в котором этих солдат нет вовсе. Даже если все полки с одной планеты придерживаются одной одобренной Муниторумом доктрины, в некоторых из них всё равно проводят собственные учения, поддерживая свои подчас весьма своеобразные традиции. Одни полки, с пристрастием развивающие умения отдельных солдат, очень тщательно готовят пехотных снайперов. При некоторых полках даже есть снайперские школы, в которых солдат должен отучиться, прежде чем получит инсигнии, что отличают его умения. В таких частях регулярно устраивают состязания, и для солдата большая честь представлять на них свой взвод или роту, а победитель может рассчитывать на покровительство и благосклонность командного состава.

В менее цивилизованных полках все по-другому. Там редко содержат снайперские школы, а их жадные до славы бойцы интересуются подвигами и жестокими деяниями куда больше, чем блестящими значками и пустыми титулами. Роль марксмана в таких частях просто прилипает к лучшему на сегодня стрелку в отделении. В таких сплочённых подразделениях каждый солдат знает своих товарищей настолько хорошо, что это «назначение» может быть негласным и инстинктивным, а утверждается молчаливым согласием в разгар боя.

Пехотные снайперы чрезвычайно полезны для любых полков. Где-то они используют специальное снаряжение, где-то – лишь чуть более точное оружие, чем остальные солдаты. Если полк специализируется на ближнем бою, одарённые снайперы часто действуют в задних рядах. И наоборот, если дело полка – артиллерийские обстрелы с огромных дистанций, его снайперов часто будут придавать передовым подразделениям, уничтожающих врагов с неожиданных сторон, не давая им добраться до орудий и миномётов, с помощью которых гвардейцы делают жестокую работу Императора. Полки, делающие ставку на разведку и скрытность, вообще во многом полагаются на снайперов. Такие бойцы могут заткнуть часового как раз в нужный для проникновения всего отряда миг или расправиться с патрульным и его товарищами до того, как они поднимут тревогу. Таким образом, успех всего боевого задания может зависеть от искусности снайперов.

Полевой хирургеон

«Если у тебя ещё есть силы ныть, значит, ты протянешь ещё пару минут. Первыми помощь получат те, кто не может воплями заглушать взрывы»

- гвардеец Лонд, элизийский 92-й десантный полк

Полевые хирургеоны – это в первую и последнюю очередь линейные пехотинцы, но дополнительно обученные оказывать первую помощь тем, кому она требуется. Их задача – ставить раненых в бою товарищей на ноги, чтобы всё отделение смогло пережить сражение. Хирургеоны спасают жизни сослуживцев для того, чтобы те могли продолжить исполнять свой долг перед Богом-Императором Человечества. Специализация на быстром возвращении раненого в строй, а не на продолжительном медицинском уходе нередко приводит к тому, что солдаты, получившие страшные раны, продолжают сражаться, вместо того, чтобы набираться сил и, тем самым, увеличивать свои шансы на выживание. Вмешательство полевых хирургеонов может спасти полк, даже если ему окажется не под силу сохранить жизнь пациента. Вселенная сорок первого тысячелетия редко ставит перед гвардейцем простой выбор, а от решений полевого медика зависит то, кто сегодня погибнет, а кто – останется в живых.

Самые опытные полки Имперской Гвардии, которые действуют уже много лет, и чьих бойцов можно смело называть ветеранами, скорее всего, будут использовать много хирургеонов. Некоторые проходят особую подготовку под руководством полковых врачей или полевых подразделений Медики, другие просто успевают нахвататься нужных навыков за годы кошмарных войн. Каждый имперский гвардеец, что пережил первые несколько боёв, несомненно, получал раны, и всякий раз кто-то делал шаг вперед и помогал пострадавшему, призвав на помощь свои умения и те средства, что нашлись под рукой. Проходило время, были новые потери – и постепенно эти самоучки превращались в умелых костоправов, если не для посторонних, то для товарищей по отделению точно. Едва ли не каждый ветеран Имперской Гвардии не раз обязан своей жизнью быстрому вмешательству сослуживцев, а опытные хирургеоны, даже если им не под силу спасти каждого, пользуются огромным уважением товарищей.

Солдаты, что постигли искусство полевого сшивания плоти и вправления костей, зачастую невероятно находчивы, а многие – ещё и очерствелы душой, ибо им слишком часто доводилось видеть, как спасенные ими вскорости гибнут под огнём врага или от лап ксеносов, несмотря на оказанную помощь. Но несмотря ни на что, они продолжают ставить на ноги всех, кого могут, помогают остальным достойно встретиться с Императором, насколько это возможно на поле брани.

Присутствие умелого хирургеона может изменить ход стычки, битвы или даже войны. Одна спасённая жизнь может значить очень много, неважно принадлежит она простому стрелку или лорду-генералу.

Склонности и снаряжение

Новые склонности: Дальний бой, Защита, Знания, Интеллект, Сила воли, Товарищество.

Новые таланты: либо *«Медитация»* и *«Всё видавший»*, либо *«Мгновенная перевязка»*.

Специальное снаряжение: диагностор, инъектор, медицинская сумка, четыре перевязочных пакета.

Подготовка полевых хирургеонов

Искусность и подготовленность хирургеонов разнится от планеты к планете. В Империуме встречаются самые разные доктора – от дикарей-травников и ульевых костоправов до полевых врачей Имперской Гвардии. Достаточно развитые миры могут предложить своим жителям множество видов медицинских услуг – но на практике их доступность зависит от общественного положения, класса, богатства клиента и других иерархических факторов. Люди – единственный ресурс, на нехватку которого Империум не жалуется, и жизнь человеческая дешева даже на самом развитом мире. Ценные для могущественных имперских ведомств люди могут выбить себе почти любое лечение, а те, кого сочли малополезными или ненужными, мгновенно лишатся вообще любого. Случается, что некоторым чиновникам продлевают жизнь на долгие годы, лишь потому что непонятные оценивающие системы сочли этих людей важными для неких процессов, что сами по себе могут быть устаревшими.

Улучшения товарищей

Полевой хирургеон может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Быстрое вмешательство *(Rapid Intervention)*

Тип: приказ (частичное действие)

Стоимость: 300 ОО

Эффект: хирургеон посылает своего товарища позаботиться об одном из раненых, пока до того не дойдёт очередь. Отдавая этот *приказ*, полевой хирургеон должен предпринять **рутинный (+20) тест *«Медики»***. В случае успеха, до тех пор, пока *товарищ* остаётся рядом с раненым, а сам раненый не двигается, не совершает требующих усилий действий и не получает урона, он не должен и делать бросков *кровотечения*, а его состояние никак не может ухудшиться. *Товарищ* полевого хирургеона должен слышать самого хирургеона, чтобы принять этот *приказ*.

Всё не так уж плохо... *(It's Not As Bad As All That…)*

Тип: приказ (полное действие)

Стоимость: 600 ОО

Эффект: ободряя пациента словами, полевой хирургеон с напарником зашивают его раны, вправляют кости и засовывают кишки туда, где им положено быть. Отдавая этот приказ, полевой хирургеон выбирает персонажа, страдающего от критического урона, и предпринимает **средний (+0) тест *«Медики»***. В случае успеха, пациент получает количество временных ран, равное бонусу Интеллекта хирургеона плюс ещё одна рана за каждую ступень успеха в тесте. Эти временные раны считаются отдельно от обычного количества ран персонажа. Наличие таких ран не снимает критический урон и не избавляет от уже полученных критических эффектов. Однако, если персонаж получит урон, он будет применяться ко временным ранам, и только когда они закончатся – к обычным. Этот *приказ* нельзя применять на того же персонажа снова до тех пор, пока он не исцелится от всего критического урона, а потом не получит критический урон снова. *Товарищ* полевого хирургеона должен быть в *контакте* с хирургеоном, чтобы принять этот *приказ*.

На самых первобытных мирах вся медицина заключается в приготовлении снадобий, бальзамов и лекарств из всего, что найдётся под рукой. Новобранцы, обладающие хоть какими-то знаниями в этом ремесле, часто распространяют то, чему нахватались на родине, среди гвардейцев. Солдаты часто предпочитают привычное лечение, и завербованный на низкотехнологичном мире боец, наверняка откажется от непонятного ему лекарства, но с радостью примет знакомое народное средство, даже если у последнего меньше шансов спасти пациенту жизнь. Само собой, немало медиков попросту не обращает внимания на слова подопечных и применяют все свои знания, чтобы спасти упрямцам жизни, а потом извиниться за то, что спасли.

Полевых хирургеонов обычно обучают старшие медики полка, как правило начиная с рассказа о том, как удержать солдата на этом свете до тех пор, пока более опытный врач не сможет назначить ему лечение. Суровая необходимость – лучший учитель, и в хаосе боя большинство гвардейцев, мало-мальски понимающих в медицине, быстро научится хоть как-то латать товарищей. Кроме того, многие прошедшие формальное обучение медики, выходя «в поле», учатся действовать быстро, что здорово расширяет их анатомические познания и позволяет действовать более эффективно.

Большинство солдат, получивших ограниченное обучение, остаются служить в своих отделениях и исполняют обычные солдатские обязанности. Во многих полках хирургеоны должны периодически учиться новому у более знающих медиков, в других же частях все рассчитывают на то, что полевые костоправы отточат свои умения благодаря широкой практике. Жизнь гвардейца жестока и коротка, а ранение далеко не всегда освобождает от службы. Большинство раненых в бою солдат могут рассчитывать на то, что им остановят кровь да вколют достаточно стимма, чтобы хватило сил вскочить, побежать в атаку и умереть от шока вскоре после окончания битвы.

Тактика полевых хирургеонов

Полевые хирургеоны, как и обладатели многих других специальных знаний и умений, должны исполнять обычные солдатские обязанности наравне со своими особенными. В бою медик должен сражаться с такой же праведной яростью, что и его товарищи, одновременно вслушиваясь, не закричит ли где раненый, а услышав – устремляться к нему на помощь, чтобы ещё один солдат мог остаться в строю. Как и профессиональный военный врач, полевой хирургеон должен заботиться о своих сослуживцах и том, чтобы они могли и дальше биться во славу Бога-Императора.

Главное различие между обычным военным врачом и полевым хирургеоном – в почти диаметрально различающейся специализации. Большинство военврачей предпочитают отправить пациента на долговременное лечение, а у хирургеона на это обычно нет ни времени, ни средств. Его цель – вернуть товарища в бой как можно быстрее, ведь даже один лазган может уберечь отделение от тяжких потерь, а то и полного уничтожения. Таким образом, многие полевые хирургеоны – это плюс-минус обученные медики, что привыкли на скорую руку латать солдат, вкалывать им стимуляторы и шептать литанию заживления ран, перед тем как вновь отправить их в бой. Другие же не старшими товарищами, а лишь кровавым опытом научены тому, какие средства позволяют спасти жизнь, и какие – продержат солдата на ногах достаточно долго, чтобы приказ был выполнен. И тем, и другим, в бою приходиться принимать много непростых решений, а сортировка раненых – должно быть, самая тягостная обязанность большинства полевых хирургеонов.

Стоит заметить, что смертность среди полевых хирургеонов явно выше, чем можно было ожидать – большинство разумных врагов хочет, чтобы павшие оставались павшими, для чего они целенаправленно убивают тех, кто способен ставить раненых на ноги. Кроме того, многие хирургеоны с готовностью рискуют жизнями, чтобы добраться до истекающего кровью товарища и спасти его, невзирая на все опасности поля брани.

Идеи для приключений о полевых хирургеонах

Казалось бы, полевой хирургеон – всего лишь вариация военного врача, и в этом есть доля правды. Должно быть, немало обладателей специальности «Военный врач» решит сменить её на «Полевого хирургеона», ибо оба класса играют роли, между которыми немало как сходств, так и различий. Оба заняты лечением товарищей, но полевой хирургеон особенно искусен в том, чтобы быстро ставить раненых на ноги и возвращать их в бой. В своих методах он не может полагаться ни на вспомогательное оборудование, ни на санитаров-помощников – обычно ни того, ни другого просто нет. Хотя военный врач сорок первого тысячелетия тоже может действовать в таких условиях, для полевого хирургеона нехватка медикаментов и переизбыток страшно раненых товарищей – родная стихия.

Не имеет смысла специально продумывать, какую роль может сыграть в приключении полевой хирургеон – скорее всего, у него в любом случае хватит шансов проявить себя. Но если ведущий всё же хочет вывести персонажа на первый план, он может подкинуть ему в качестве пациента какого-нибудь важного для задания NPC. Это может быть даже старший офицер полка или группы армий. Эта помощь будет замечена, а позже у офицера появиться случай отдать этот долг – если, конечно, он будет помнить о нём. Или наоборот – спасенный может считать позором то, что его спас какой-то солдатишка и будет желать зла хирургеону и его товарищам.

Отдыха нет на войне: персонажи игроков выполняют обычный приказ – ведут наступление вглубь спорной территории, занимаются разведкой или патрулированием – но настойчивое вокс-сообщение отправляет их на совершенно иное задание. Другое подразделение попало в засаду во время разведки – осталось всего горстка выживших. Обычно подобным недобиткам позволяют самим о себе позаботиться, но на сей раз среди них оказался младший офицер благородных кровей – стало быть, отряд придется спасать. Персонажи игроков должны отыскать раненого офицера, что прячется в разрушенном здании, кратере или ином укрытии, пробиться к нему и оказать неотложную медицинскую помощь. После этого можно будет вызывать для него «Валькирию», пережить то внимание, что враги обратят на прибытие воздушного транспорта, и убедиться, что офицер голубых кровей благополучно отбыл в тыл.

Сердца и умы: вообще-то выделяемые гвардейцам ресурсы положено тратить лишь на ведение войны, но случаются и исключения. Продвигаясь по спорной территории, чьи обитатели доказали свою верность Империуму, или сражаясь на ней, персонажи игроков попадают в небольшое поселение, где свирепствует страшная болезнь. Жители умоляют солдат о помощи, и полевой хирургеон может оказать её. Разбираясь с источником заразы, герои постепенно приходят к выводу, что он – на территории, что сейчас находится под контролем северовцев. Если хирургеон сумеет вылечить деревенских, старейшины согласятся провести персонажей туда, где началось заражение, но если его постигнет неудача, им нужно будет немедленно уходить. Какие кошмары откроются гвардейцам, ищущим источник заразы – решать ведущему, но это может быть что угодно, от биологического оружия, но жуткого археотеха.

Полковые различия

Большинство полков на Внешнем фронте применяют полевых хирургеонов. Для одних – это часть давно устоявшейся доктрины, для других – простая необходимость.

Маккавейские янычары примечательны тем, что их хирургеоны – нечто большее, чем обычные пехотинцы, отягощённые медицинскими познаниями. Янычары известны рвением, глубиной веры и почитанием Друза как источника святости наравне с Императором. Потому хирургеоны в маккавейских полках призваны исцелять не только тело, но и душу. Хирургеон первым читает спасительную молитву над раненым товарищем и умащает его очистительным мирром. Иногда медик даже собирает всё отделение вокруг раненого для того, чтобы солдаты могли возложить на него руки и воззвать к своему святому покровителю с молитвой о помощи. В галактике, где боги и демоны не только существуют, но и встречаются на полях брани наравне с сеющими невероятное разрушение боевыми машинами, иногда случаются чудеса, и не счесть, сколько раненых было спасено таким образом.

Другие полки используют намного более практичный подход. Некоторые – например, катачанцы и элизийцы – благословлены большим количеством уже сведущих в военной медицине и готовых применять свои умения новобранцев, а обстрелянные полки десантников и воинов джунглей располагают несколькими полевыми хирургеонами в каждом взводе, а то и отделении. Такая концентрация медиков достигается отчасти благодаря распространенности среди катачанцев и элизийцев медицинских знаний, отчасти благодаря тому, что бесконечные военные кампании вынуждают многих солдат овладевать такими умениями.

Куда более стандартно – насколько вообще понятие «стандарт» применимо к межзвёздной империи из миллиона с лишком миров – к вопросу полевой медицины походят кадийцы и мордианцы. Традиции и доктрины многих полков требуют присутствия некоторого количества формально назначенных хирургеонов в каждом подразделении. Если один погибнет, кто-то из простых солдат будет обязан пройти обучение и занять место павшего.

Свидетельство о награждении за доблестную службу

Сим рядовой Тан из 17-го полка мальфийских йоменов награждается звездой ордена Долга третьего класса с лавровым венком в знак признания его заслуг на службе Бога-Императора Человечества.

Рядовой Тан был завербован в мальфийский 17-й, что был сформирован в рамках обязательств этого мира по участию в войне на Внешнем фронте. Первой операцией, в которой участвовал рядовой Тан, было Третье подавление Нокса, в которой его формирование, рота D, высадилось с гравитационных десантных барж, что стояли на консервации со времен Голгеннова крестового похода, но с началом войны за Периферией, были вновь пущены в дело. Операция обернулась катастрофой – баржи оказались совершенно неприспособленными к использованию среди необычных атмосферных явлений, присущих этой системе. При высадке 17-й потерял 52,1% личного состава, включая командира. Его заместитель также погиб бы, если бы не своевременное медицинское вмешательство рядового Тана. Бионические ноги и рука майора (ныне полковника) Дуанны показали себя не менее эффективными, чем те, что рядовой Тан вынужден был отрезать для того, чтобы вытащить офицера из-под обломков баржи.

Рядовой Тан отличился во многих операциях, но более всего – при штурме Каракалии 34/К. В ходе этой катастрофической операции, орки сумели захватить наступавших в ловушку. Рядовому Тану приписывают спасение тяжелораненого скомандовавшего отступление лорда-генерала Кордии, дотянувшего до прибытия членов Оффицио Медика только благодаря рядовому Тану, что перелил ему три пинты собственной крови. Лишь самоотверженность рядового Тана спасла генерала и позволила ему предстать перед судом Комиссариата, по итогам которого он был казнён за провал лично лордом-комиссаром Страком. За этот и вышеупомянутые подвиги, рядовой Тан удостаивается благодарности верховного командования Внешнего фронта.

Э. К.

- Элрис Кеффел, третий адъютант лорда-маршала Ганзорика, главнокомандующего августейшими силами Бога-Императора на Внешнем фронте

Разведчик

«Тот, кто скажет, что джунгли ко всем равнодушны, явно никогда не бывал там, откуда я родом»

- пехотинец Ларро, 93-й полк катачанских воинов джунглей

Почти в каждом полку Имперской Гвардии есть мужчины и женщины, наделённые почти сверхъестественным пониманием природы. Быть может, раньше они были охотниками и провели большую часть жизни в одиноких странствиях в глуши. Быть может, они служили лесничими и охраняли земли своих господ от незваных гостей. Возможно, они занимались и более тёмными делами – охотой за головами или работорговлей и потому хорошо умеют передвигаться по враждебной местности и прокладывать путь к цели.

Основная задача таких людей – торить путь по труднопроходимой или опасной местности и помогать товарищам в этом деле. Благословлённый острым зрением и внутренним чутьём, разведчик способен найти путь через места, что другие сочтут совершенно непроходимыми. Он может указать сослуживцам, какие растения и животных можно есть. Что ещё важнее, разведчик может использовать свои умения, чтобы распознавать вражеские засады, вычисляя их по ненормальной тишине вокруг или чужому запаху, что приносит ветер. Заслуженные разведчики могут подсказать командирам, как устроить засаду на вражескую засаду и ударить по ней с неожиданной стороны. Любой командир, что не прислушивается к словам таких людей, когда речь идёт об использовании местности и пренебрегает их знаниями и уникальным чутьем – просто дурак.

Склонности и снаряжение

Новые склонности: Ближний бой, Восприятие, Ловкость, Нападение, Полевые навыки, Сила.

Новые таланты: либо «*Быстрое выхватывание*» и «*Верный удар*», либо «*Засада*».

Специальное снаряжение: четыре дымовых гранаты, хамелеолиновый плащ, магнокль, мононож *высшего качества*.

Само собой, у разведчиков есть и иные дела, кроме роли проводника по опасным краям. Прошедший подготовку по действиям в любых природных условиях боец должен знать каждую угрозу, с которой он и его товарищи могут столкнуться. Человечество ведёт войны на бесчисленном множестве планет, а потому таких угроз просто не счесть. На одном мире солдаты столкнуться с обитающими в воде бактериями, на другом – с ядовитыми воздушными паразитами. Третьи настолько враждебны человеку, что там можно умереть, просто не туда наступив или потрогав не то растение. И даже планеты, не классифицированные как миры смерти, пользуясь страшной жарой или холодом, местными формами жизни, резкой сменой погоды и множеством других факторов, могут причинить армии вторжения потери, не меньшие чем нанесёт враг.

Наконец, разведчик должен быть мастером скрытных действий. Даже если весь полк применяет такую тактику, разведчик на фоне товарищей обязан выделяться знанием всех видов камуфляжа и искусством бесшумного передвижения, а также обучать этому сослуживцев. В конце концов, скрытность действий целой группы зависит от умения каждого её бойца.

Подготовка разведчиков

Как и в случае со множеством других ролей, что может играть гвардеец, разведчик – это призвание. Полки Имперской Гвардии набираются на планетах сотен разных типов, и в её рядах всегда найдутся специалисты по определённой местности. Части, сформированные на тесных ульях, отлично сражаются на подобных им планетах, выходцы с покрытых лесами миров прекрасно себя чувствуют в других лесах. Помимо таких легко классифицируемых типов, в Имперской Гвардии хватает солдат, призванных с совершенно экзотических планет, что встречаются по всему Империуму. Родиной одного полка могут быть поселения, дрейфующие по бесконечным океанам едкого ила, другого – города, подвешенные под огромными, размером с острова, воздушными кораблями, парящими в верхних слоях атмосферы газовых гигантов. Полки стараются направлять в зоны боевых действий, чья природа привычна бойцам, но при таком разнообразии, удаётся это нечасто. Случается, что войска посылают на совершенно чуждые им миры, и солдаты вынуждены полагаться на товарищей, способных быстро изучить местность и узнать все её особенности и опасности так быстро, как это возможно.

«…Подкрадись к вражескому разведчику сзади, резко схвати и дерни на себя его голову, чтобы шея осталась беззащитной и вгони нож глубоко ему в глотку. Убедись, что он не вскрикнет перед смертью и не выдаст твоё местонахождение. Спрячь тело в листве или обломках».

- «Памятка имперского гвардейца»

Улучшения товарищей

Разведчик может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Землепроходец *(Terrain Expert)*

Тип: пассивное

Стоимость: 300 ОО

Эффект: до тех пор, пока *товарищ* разведчика находится в *контакте* с ним, разведчик получает бонус +10 к тестам *«Скрытности»* и *«Выживания»* и накладывает штраф -20 на попытки применения *«Выслеживания»* (особое применение *«Выживания»*), для того, чтобы проследовать за ним.

Бесшумная засада *(Silent Ambush)*

Тип: приказ (частичное действие)

Стоимость: 400 ОО

Эффект: вместе разведчик и его товарищ могут мгновенно уложить почти любого одинокого пехотинца, не потревожив ни листика и не выдав себя ни звуком. Если *товарищ* находится в *контакте* с разведчиком, следующая атака разведчика в ближнем бою по *беззаботной* цели нанесёт +1к10 единиц урона и получит свойство *«Оглушающее (2)»*.

Смерть в пустыне

Самым драматичным проявлением искусства разведчиков Внешнего фронта стали недавние события на Кальфе, планете, покрытой песчаными морями и служащей перевалочным пунктом для полков Имперской Гвардии, направляющихся в зоны боевых действий Периферии и за её пределы. Кальф использовался в таком качестве недолго – до тех пор, пока Верховное командование Внешнего фронта не осознало, что в великих пустынях этого мира творится что-то неладное.

Оказавшиеся на Кальфе полки, пока что не получившие нового назначения, часто проходили учения, дабы не потерять навыков. Кальфские пустыни известны множеством эндемичных для этой планеты агрессивных и экзотичных форм жизни, однако, если соблюдать меры предосторожности и не соваться далеко в песчаные моря, они не представляют серьёзной угрозы. На деле же, некоторые полки ради развлечения охотились на местных тварей, невзирая на нестерпимый зной.

Это продолжалось до тех пор, пока фенкийкий 23-й не пропал в тренировочном походе вглубь пустыни. Некоторые говорили, что этот полк вообще не следовало пускать в пески, столь отличные от привычных для его солдат болот. Другие говорили, что какой бы непривычной не была местность, полк мог бы выйти на вокс-связь, столкнись он с непреодолимыми трудностями. Тайна оставалось тайной, но после нескольких прошедших неподалёку наступательных операций, склады Кальфа были так загружены работой, что о судьбе фенкийцев забыли – по крайней мере, на время.

Два отделения из недавно сформированного 97-го полка талларнских пустынных рейдеров по собственному почину отправились в пустыню, чтобы найти пропавших. После нескольких дней утомительных поисков в песках, талларнцы нашли первый след – иссушённое и изуродованное тело, внешний вид которого говорил, что солдат был запытан до смерти самым чудовищным образом, который только можно вообразить. Возникшие у талларнцев опасения подтвердились два дня спустя, когда они пересекли дюну и обнаружили множество тел, погибших в горящих песках от рук неизвестных врагов. Убедившись в том, что случилось с товарищами-гвардейцами, талларнцы собирались вернуться в свой полк для доклада. Однако обстоятельства резко изменились к худшему. Поднялась песчаная буря, и рейдеры поспешили скрыться от хлещущего ветра за ближайшим хребтом.

К сожалению, песчаная буря стала меньшей из проблем талларнцев, ибо на них набросилась буря другого рода. Из дюн появились десятки тёмных эльдаров на гравициклах и скайбордах и набросились на гвардейцев. Жестокие ксеносы убили нескольких, но остальные талларнцы вышли из боя, отступив прямо в бурю. Прошагав несколько километров в вихрях ослепляющего песка, избегая проносящихся тут и там эльдаров, гвардейцы устроили преследователям западню в череде пещер под ближайшим хребтом. Вошедших в туннели ксеносов встретили ловушки с фраг-гранатами, растяжки и сверкающие изогнутые ножи талларнцев. Тем не менее, гвардейцы были перебиты все до последнего – по крайней мере, так сочли тёмные эльдары.

Неведомо для гнусных ксеносов, два талларнских разведчика вырвались из бури – им было приказано вернуться на базу и принести вести о ксеносах, действующих в кальфских песках. Все остальные гвардейцы остались погибать, отвлекая внимание эльдаров. На следующий день пустыня испытала на себе ярость талларнского 97-го – настоящую бурю, что отправила ксеносов туда, откуда они пришли и очистила Кальф от их скверны.

Когда на это находятся время и ресурсы, полковые разведчики получают предварительный инструктаж по будущему театру военных действий. Это возможно только если командование полка располагает свежими разведданными – иное чревато неприятными последствиями. Например, полк оправляют, чтобы отвоевать у зеленокожих захватчиков плодородный агромир, прибыв на который гвардейцы видят планету сожжённой дотла и отравленной выбросами примитивных орочьих заводов. В таком случае, вся тактическая подготовка и камуфляж, приготовленные для боевых действий на агромире окажутся ни к чему. Тем не менее, для полковых разведчиков очень ценны любые надежные сведения о природе и климате фронта, на который они отправляются, ведь превращение ландшафта из опасности в преимущество – немалая часть их искусства. Как правило, такой уровень подготовки возможен лишь при подготовке большого количества войск к заранее и надолго распланированной кампании. Куда чаще полки бросают неясно куда, не давая почти никакого или вообще никакого инструктажа, вынуждая разведчиков адаптироваться уже по прибытии.

Идеи для приключений о разведчиках

Разведчики очень полезны для группы персонажей, двигающейся по труднопроходимой или опасной местности, особенно когда враг неподалёку. Это значит, что умениям разведчика найдётся применение, как в повествовательном, так и в структурированном времени. В последнем случае, его навыки часто будут применяться прямо против врага, обычно в состязательных тестах. В повествовательном времени это тоже возможно, но ведущему следует хорошо всё обдумать. Например, если отделение двигается по, как им кажется, безопасной местности, они ожидают, что ведущий просто опишет их путь в целом, не ударяясь в подробности. Если же он потребует от разведчика бросать кости, игроки мгновенно примутся что-то подозревать, что может, как входить, так и не входить в планы ведущего. Справиться с этим можно, «смонтировав» всё путешествие в виде нескольких последовательных эпизодов, каждый из которых будет длиться всего несколько минут повествовательного времени, но потребует различных тестов, исходя из результатов которых, ведущий определит, удалось ли разведчику заметить следы затаившегося врага или иную опасность.

Поиск и уничтожение: отделение двигается впереди боевых порядков, с заданием обнаруживать врага, препятствовать его перемещениям и призывать основные силы полка для полного уничтожения противника. Отделение полагается на зоркие глаза разведчика, что должен не только выискивать врагов, но и следить за опасностями, что таит природа. Последними могут быть плотоядные растения, животные-хищники, нестабильная почва, ядовитый туман и множество других неприятностей. Искусный разведчик знает, что даже самая опасная местность может послужить оружием против неприятеля, а вот знает ли об этом неприятель, ещё предстоит выяснить.

Искра восстания: боевые действия, что ведёт Имперская Гвардия – это не только массовые ура-атаки через ничью землю на орудия врага. Например, сейчас гвардейцы насаждают власть Империума на планете, только что вырванной из рук северовских сецессионистов. Отделение отправляется в патруль по разрушенному войной городу, чьё население едва скрывает враждебность. Разведчику предстоит провести товарищей по улицам, полным потенциальных врагов из гражданских и засеянным самыми разными ловушками. Всё усложняет то, что отделение получило приказ стрелять только в ответ, чтобы снова не начать войну в едва-едва замирённом поселении. Власть Империума над городом, а значит и над всей планетой, может зависеть от способностей разведчика отличать реальную опасность от мнимой и действовать соответственно.

Тактика разведчиков

В зависимости от полка, в котором они служат, разведчики могут быть, как неформально выделяемыми знатоками, так и официально назначенными специалистами. Зачастую командир отделения или взвода просто знает, кто из его людей наделен чутьём и умеет действовать в незнакомой местности незаметнее и искуснее всех. В ветеранских частях такие эксперты могут служить в штабе, будучи прикомандированными офицерами и советниками полковника. Но независимо от должности, разведчики выполняют определённые задачи, часто весьма рискованные.

При движении по особенно трудной местности зачастую именно разведчик прокладывает путь. Это логично, но подвергает его большой опасности, и немногие командиры готовы рисковать ценным и умелым солдатом. Большинству разведчиков не понравиться уступать место во главе колонны, но повинуясь приказу, они смогут идти позади, зорко следя за возможными угрозами и давая советы ведущему. Так солдаты, что служат вместе с толковым разведчиком, постепенно подхватывают некоторые его умения и понемногу сами учатся действовать в самых разных условиях – от непролазных джунглей до ползучего тумана.

Разведчикам часто поручают обнаружение засад, нередко требуя скорее руководить этим поиском, а не заниматься самим. Некоторые предпочитают лично осматривать местность, где могут затаиться враги, но большинство командиров настаивают на том, чтобы всегда посылать вперед приманку, дабы неприятель выдал себя. Это цинично, но жизнь разведчика для полка намного ценнее, чем жизнь того солдата, что будет приманкой.

Также разведчики очень важны при патрулировании. Хотя большинство боевых действий Имперской Гвардии – это изнурительные мясорубки, в которых сотни людей гонят на врага или ставят у него на пути, хватает и более тонких операций. Иногда полку поручают патрулирование региона, где ожидается активность еретиков или мятежников, а для этого нужна масса навыков, большей частью которых обладают разведчики. Так называемые «операции по подавлению» обычно включают дневные и ночные зачистки потенциально враждебных районов, дабы выявить и уничтожить врагов, кроющихся среди местных. В таких действиях помощь разведчиков бесценна – они могут подсказать командирам, какой путь избрать, как обойти места возможных засад, заранее распознать действия врага и ответить на них. Само собой, немалая часть таких операций проходит в густонаселенных городах, другие – в какой-нибудь глухомани, где могут скрываться ксеносы, незримо действующие за линией фронта имперских сил. Такие задания испытывают характер даже самого опытного разведчика, превращая того в главное оружие в грозном арсенале его командира.

Полковые различия

Насколько в полку будет формализована должность разведчика, зависит от множества факторов – от устоявшихся традиций до необходимости. Почти в каждой свежесформированной части найдется несколько человек с прошлым или задатками, делающих их идеальными для такого поста, официального или нет. Пережив несколько боёв, эти опытные люди станут важными членами своих подразделений, а со временем – и наставниками для рядовых. Конечно, немало полков гибнет в первых же битвах, но те, что все-таки живыми покидают кошмарные зоны высадки и испещрённые кратерами поля битв сорок первого тысячелетия, становятся легендами своей родины.

Некоторые из самых знаменитых разведчиков Имперской Гвардии служат в прославленных катачанских полках. Каждый катачанец – знаток всех опасностей, что встречаются в джунглях – иначе он просто не пережил бы собственного детства. Но даже среди устрашающе искусных катачанцев есть те, кого считают настоящими мастерами выживания и ведения боя в самых трудных участках джунглей. На них даже земляки смотрят с уважением и ловят каждое слово, когда речь заходит об их искусстве. Катачанские дьяволы обычно идут впереди основных сил, встречая вражеские засады, устаивая неожиданные атаки, расставляя ловушки и, если это возможно, загоняя врага в такие дебри, где джунгли покажут себя лучшими союзниками катачанцев, сами прикончив незваных гостей.

Существует много полков, применяющих умелых разведчиков, и не всегда их навыки связаны с действиями в джунглях или лесах. Разведчики из стальных легионов Армагеддона – специалисты по загрязнённым пустошам, пятнающим их родину. Зачастую они ведут длинные колонны бронетехники через территорию, изобилующую множеством невидимых опасностей – от мутантов-каннибалов до зыбучего пепла.

Многие полки востроянских первенцев располагают экспертами по городским боям, раньше служивших в ополчении, что защищает от нападений планетарные мануфакторумы размером с города.

Независимо от того, с какой планеты их призвали, разведчики лучше всего умеют приспосабливаться, а главное их умение – это способность переносить свой опыт и знания с одного театра военных действий на другой. Они помогают сослуживцам остаться в живых, а полку – стать ветеранской или даже элитной частью, способной достойно встретить любого врага в галактике.

Страж

«Мы вели такой плотный огонь, что невозможно было сосчитать, сколько выстрелов ты сделал. Укрытие не спасало от этого ревущего шквала. У врагов не было времени, чтобы осознать свою смерть, и от них не оставалось ничего кроме кусков плоти и осколков брони»

- старший комендор-сержант Чарун из синтиллийских фузилёров

Склонности и снаряжение

Новые склонности: Восприятие, Выносливость, Дальний бой, Интеллект, Искусность, Нападение.

Новые таланты: либо «*Боевое чутьё*» и «*Владение оружием (Тяжёлое)*», либо «*Неусыпный страж*».

Специальное снаряжение: автоган *высшего качества*, тяжёлый стаббер *высшего качества* или тяжёлый болтер *хорошего качества* или мультилазер М41 *среднего качества*.

Почти все полки используют стражей для того, чтобы охранять лагеря, поддерживать наступления и прикрывать фланги при продвижении вперед. Некоторые солдаты по-настоящему отлично подходят для таких заданий – их нервы крепче стали, а глаза не упускают ни одной мелочи. Такие гвардейцы могут удерживать врага на мушке посреди выжженного и обагрённого кровью поля битвы, мастерски подавлять снайперов противника заградительным огнём и перемалывать целые орды наступающих врагов, прежде чем те доберутся до их товарищей по оружию. Такие солдаты внушают страх (или хотя бы уважение) тем врагам, которым повезло пока что не погибнуть под безжалостным градом снарядов.

Некоторые из этих мастеров стратегического обстрела – безмолвные убийцы, что общаются со своими товарищами по оружию едва заметными движениями глаз, другие – спокойные и дружелюбные ребята, третьи – шумные здоровяки, что могут палить из огромных пушек, не ставя их на сошки, и дружеским хлопком по спине валить сослуживцев наземь. Но какими бы они ни были, всех объединяет врождённая способность чувствовать окружение и обстоятельства, которая позволяет методично выбирать цели, даже сидя за рычащей автопушкой, с бешеной скоростью выплевывающей снаряды, что перепахивают землю и отправляют несчастных жертв в воздух.

Некоторые из таких солдат совершенствуют своё искусство, применяя тяжёлое оружие, другие обходятся скромным лазганом, который в их руках становится настолько смертоносным оружием, что любые враги, кроме самых крепких, дважды подумают, прежде чем соваться под беспощадный энергетический обстрел. Хотя тяжёлое оружие позволяет стражу самостоятельно разбираться с более серьёзными врагами, направляемый им град простых лазразрядов способен медленно и неспешно пробить броню даже самого защищённого врага.

Подавлять противника плотным заградительным огнём – не менее ценный навык, и хороший страж на надёжной позиции может сдерживать превосходящие силы противника намного дольше, чем это было бы возможно в иных обстоятельствах, отбрасывая назад каждую попытку наступления и наполняя воздух ревущими шквалами огня.

Таким образом, стратегическое применение этих солдат может позволять на исход не только битв, но и целых войн. Хороший страж должен уметь удерживать позицию любой ценой, и немало успешных оборонительных операций Имперской Гвардии держались на физических и духовных особенностях этих искусных стрелков. Чем отчаяннее положение, чем страшнее враг, тем ценнее будет солдат, чьи навыки могут решить исход боя и защитить владения Императора от бесчисленных врагов, что жаждут видеть их в огне.

Улучшения товарищей

Страж может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Недреманное око *(Unblinking Watcher)*

Тип: пассивное

Стоимость: 400 ОО

Эффект: до тех пор, пока страж находится в *контакте* со своим *товарищем*, действия *«Контроль сектора»* и *«Огонь на подавление»*, предпринимаемые стражем, действуют на сектор в 90 градусов перед ним вместо обычного 45-градусного сектора (см. описание действий *«Контроль сектора»* и *«Огонь на подавление»* на стр. 241-242 **«Базовой книги правил Only War»**).

Беспощадный обстрел *(Hammering Storm)*

Тип: приказ (полное действие)

Стоимость: 500 ОО

Эффект: сосредотачивая стрельбу на определённом участке брони или укрытия, страж и его товарищ могут пробить даже самую надёжную защиту огромным количеством выстрелов. При следующем применении действий *«Короткая очередь»* или *«Длинная очередь»* до конца следующего хода стража, каждое нанесённое стражем последующее попадание после первого, получает +1 к бронебойности (до максимума в +5 для шестого и последующих попаданий). Страж должен находиться в *контакте* со своим *товарищем*, чтобы отдать этот *приказ*.

93-й полк подземских артиллеристов, форма А47.В4.9991

Приказ относительно гвардейца

Лорда-полковника Ксанатова IV — *Фузилёр Карно Лобб, 17-й взвод, Рота Е*

С целью:
- Взыскания
- Казни
- ✓ Награждения

Краткое изложение:

Настоящим фузилёр Карно Лобб рекомендуется к награждению орденом Бронированного кулака за действия при обороне бастиона Гамма-23, линия обороны Альфа-52, зона боевых действий Север-Прим на Култе, долженном и безраздельном владении Бога-Императора.

Характеристика:

К пятидесятому дню кампании подземский 93-й был обескровлен настолько, что стало невозможно перемещать солдат с одной позиции на другую, чтобы, при необходимости, усиливать защиту отдельных бастионов. Поскольку стратегические соображения гласили, что каждый полк должен оставаться в строю, и ни один не может отойти для переформирования, отдельные взводы вскоре начали страдать от потерь, и соотношение убитых резко изменилось в пользу орков.

Подразделение фузилёра Лобба, 17-й взвод роты Е, было назначено в гарнизон бастиона Гамма, где пребывало в течение 92 дней, на протяжении которых зеленокожие, как правило, атаковали трижды в день. На 72-й день орки прорвались у бастиона Гамма и напали с множества направлений, стремясь расширить брешь в защите, через которую могла бы хлынуть зелёная волна. Бастион Гамма был сочтен потерянным, когда орки захватили внешние рубежи и перебили почти всех защитников. Милостью Императора, фузилёр Лобб пережил первый штурм, о чём говорят его деяния.

Двадцать один час бастион Гамма был осаждён со всех сторон. Двадцать один долгий час фузилёр Лобб отстреливался из станковых автопушек, перебегая от одной к другой, когда орудиям требовалось охлаждение. В одиночку он записал на свой счёт тридцать двух «нобов», восемнадцать «орковозов», пятнадцать «байкеров», одиннадцать «смертолётов», одного «чудилу» (смерть которого повлекла эфирный взрыв, что привел ещё к нескольким десяткам смертей), двух «больших мехов» и «воеводу», командовавшего ордой с верхней палубы собственного «верзилы». Я скромно подтверждаю этот список своей подписью.

Лорд-полковник Ксанатов IV

Идеи для приключений о стражах

Страж – отличное средство усилить огневую мощь группы, не требующее ни дополнительного оружия, ни подкреплений. Это «множитель силы», чье присутствие чудесно увеличивает боеспособность отделения, позволяя ему атаковать, не боясь удара во фланг, или устраивать засады на превосходящие силы врага, не рискуя быть задавленными числом. Подобная «рутинная» специализация персонажа означает, что он редко будет играть ключевую роль, если ведущий специально не озаботиться этим; с другой стороны, он может оказаться важен почти в любом задании. Стража, который справляется со своей работой, товарищи могут почти не замечать – но они горько пожалеют о нём, если он будет убит или отобьётся от отделения. Обычно умения стража идут в ход, когда отделение сталкивается с атакующим их многочисленным врагом, но они могут играть свою роль и в наступлении, сосредотачивая огонь на определённом участке укреплений противника. Это может помочь продавить оборону врага и прикрыть огнем бомбиста, что броситься вперёд, чтобы поставить заряд взрывчатки и пробить брешь в укреплениях.

Долгая ночь: эта идея способна послужить маленьким подсюжетом, который ведущий может включить в более крупное приключение, уместив его во время затишья в боевых действиях. Персонажи шагали весь день, но теперь наступает ночь, портиться погода и пора искать место для ночлега. Обычно именно страж всегда заботиться о расстановке караулов и орудий, но на этот раз ведущий может попросить его подробнее описать, как и что он делает. В эту грозовую ночь умения стража пройдут суровую проверку, ибо враги подобрались близко и готовы попробовать оборону на зуб. Сперва несколько разведчиков неприятеля будут искать слабые места, и, быть может, сумеют убить или пленить невнимательных или одиноких часовых. После этого противник, наконец, решится на штурм, что окажется серьезным испытанием для умений стража.

Полёт «Валькирий»: во время особенно жестокого сражения, персонажи игроков оказываются на позиции, вполне пригодной для обороны, но и только. Возможно, это высокое здание, захваченный бункер или скала, но очень скоро его окружит множество врагов. Узнав о бедственном положении отряда, командование обещает прислать «Валькирии», но пока они не прибудут, гвардейцам придётся справляться своими силами. Страж, видя толпы врагов и не видя пока что признаков обещанной эвакуации, должен руководить обороной выпавших отряду позиций, позаботившись о каждом орудии и секторе обстрела. Не прикрой он одно направление атаки – враг прорвется, и всё будет кончено. Сколько придется ждать «Валькирий» – решать ведущему, но он определённо должен дать стражу блеснуть своими талантами и прославиться. Лишь когда все уверятся в том, что гибель неминуема и приготовятся дать врагу последний бой, вдали раздастся рокот приближающихся «Валькирий».

Подготовка стражей

Тех солдат, что при формировании полка обнаруживают у себя склонность к владению скорострельным оружием, часто вооружают ревущими тяжёлыми болтерами, могучими автопушками или даже сажают за башенные мультилазеры «Химер». Вместе с тем, многие солдаты, не получающие такого снаряжения, владеют этими же навыками и способны обрушивать на врага залпы лазганов с равной искусностью, хоть и меньшей смертоносностью. Зачастую таких солдат много в полках, изначально имеющих склонность к огневому бою – например, набранных на планетах, где каждый с детства был охотником. В галактике, охваченной всеобщей войной не редкость миры, где каждый привычен к оружию, но в случае со стражами речь идет не о привычке, а о глубоко укоренившемся понимании оружия, что включает не только умение стрелять, но и знание принципов работы и конструкции, приёмов тактического размещения и обслуживания. Также такие солдаты нередко отличаются бóльшим хладнокровием, что позволяет им сражаться даже против превосходящих сил противника, спокойно убивая врагов одного за другим до тех пор, пока не кончатся боеприпасы или враги.

От умелых стражей, как и от всех способных линейных пехотинцев, ждут, что они будут делиться своим мастерством и опытом с товарищами. Иногда у стража получается передать науку сослуживцам, иногда – нет, но отделение всегда выигрывает от его присутствия.

Тактика стражей

Стражу обычно приходится пребывать рядом с командиром своего отделения, чтобы вовремя принимать приказы на порядок огневого поражения, смену боеприпасов и тому подобное. Умелые стражи также часто взаимодействуют и с остальными членами отряда, организуя удобные места для засад и заботясь о чистоте полос обстрела. При передвижении по пересечённой или опасной местности, мудрый страж предложит опытным разведчикам пойти вперед, чтобы обнаружить врага и заманить его в идеальный огневой мешок, в котором несчастный погибнет под шквалом снарядов.

Ещё одна обязанность, что часто выпадает на долю стражей – размещение часовых взвода или отделения при временной стоянке, особенно, если таковая происходит неподалёку от вражеской территории. Зачастую именно страж должен подумать о том, с которой стороны враг может напасть на лагерь и озаботиться расстановкой там караулов и организацией перекрывающих друг друга секторов обстрела. Наделённые стратегическим мышлением специалисты принимают в расчёт особенности ландшафта, сильные и слабые стороны своего отряда, выстраивая оборону, прорвать которую враг сможет только большой кровью. Само собой, такие солдаты и сами часто стоят в караулах, цепким взором окидывая леса, тундры и пустыни в поисках жертвы.

Полковые различия

Бронтские длинные ножи предпочитают расправляться с врагами в ближнем бою, но нередко находят применение особенно наблюдательным солдатам, вручая им тяжёлое оружие и ставя прикрывать уязвимые фланги боевых порядков. С такими защитниками остальные бронтцы могут уверенно шагать вперед и навязывать врагу рукопашную схватку, зная, что товарищи с большими пушками спасут их от такой бесчестной смерти как пуля в спину.

Синтиллийские фузилёры, напротив, любят использовать своих специалистов по скорострельному оружию для создания огромных, перекрывающих друг друга огневых мешков. Яростный обстрел разорвёт врагов на части, не даст приблизиться к укрепленным позициям фузилёров и позволит синтиллийским танкам издали разнести вражеские фортификации, превратив их в тлеющие руины.

Наконец, маккавейские янычары часто применяют стражей против бронетехники неприятеля. Хотя столь любимые маккавейцами гранатомёты показывают себя отлично, встречается техника, что способна выдержать и не такое. Тогда боевую машину заманивают на подготовленную янычарами позицию, где сразу несколько стражей обрушивают на неё скоординированный огонь, рассчитывая, что бесконечный обстрел вскроет даже самую крепкую броню и проделает брешь в металлическом панцире, в которую немедленно полетит направленный рукой янычара снаряд, что уничтожит танк изнутри.

Танковый ас

«Этот танк – мой дом, моя крепость, мой бункер, мой окоп, и, будь на то воля Императора, он станет и моим гробом!»

- рядовой Малех, 67-й полк талларнских пустынных рейдеров

Термин «ас» – принятое в Имперской Гвардии обобщённое название для любого солдата, особенно искусного в применении наземной боевой техники, в первую очередь, танков. В некоторых полках существуют специальные титулы для бойцов, что заслужили особую честь вести машину в бой, в других же им просто достаётся больше уважения и больше ответственности. Асу танкового полка Имперской Гвардии могут доверить командирскую машину, и жизнь самого полковника зачастую будет в его руках. Ас – это необязательно водитель; таким словом описывают любого члена экипажа, которого товарищи считают выделяющимся своей искусностью или техническими способностями. Танковый ас может быть стрелком, способным наводить орудие быстрее всех во взводе или командиром, в совершенстве овладевшим всеми хитростями танковой войны. Асом может быть даже заряжающий, сигнальщик, техник, да и любой другой солдат, чьи способности выделяются на фоне остальных.

Независимо от того, как они называются, танковые асы существуют повсюду, ибо армии Императора используют сотни видов бронированных боевых машин – от чудовищных «Гибельных клинков» до вездесущих «Леманов Руссов» множества типов – и сильно полагаются на них в войнах с бесчисленными ужасами, что угрожают Империуму. Также асами можно называть водителей, стрелков и командиров менее тяжёлых машин – как всем привычных «Химер», так и более редких, вроде огнемётных «Церберов». Асы есть и среди водителей совсем лёгкой техники – шагоходов «Часовой» и быстроходных штурмовых «Тауросов». Асов можно встретить даже в артиллерии, ибо для успешного управления гусеничной самоходкой и сокрушения мириад врагов Императора требуется умелый и преданный экипаж.

Чтобы заслужить право называться асом, солдат сперва должен совершить что-то, что вызовет уважение товарищей – как правило, в бою, хотя бывают и исключения. Будущий ас может продемонстрировать своё искусство в обращении с оружием, блеснуть мастерством или упорством. Он может сразить невероятное количество врагов, вырвавшись далеко вперед по числу убитых во взводе или спасти жизни своих товарищей от страшной опасности. Он может показать, что воистину благословлён Императором или просто невероятно везуч. Некоторые полки поддерживают древние традиции, согласно которым солдат подтверждает свой титул аса, убив определённое количество противников. Сослуживцы обычно ведут счет, с гордостью рисуя отметку за каждого поверженного врага на бортах машин или стволах орудий. Независимо от того, как был заслужен титул аса, его носители составляют элиту своего взвода и служат примером для подражания.

Склонности и снаряжение

Новые склонности: Восприятие, Лидерство, Ловкость, Сила воли, Техника, Товарищество.

Новые таланты: либо *«Молниеносные рефлексы»* и *«Ритуал освобождения»*, либо *«На пределе возможного»*.

Специальное снаряжение: ауспик или сканер, комбиинструмент, инфопланшет, лазпистолет *хорошего качества*.

Улучшения товарищей

Танковый ас может приобрести эти улучшения для своего *товарища*.

Резкий разворот *(Crack Manoeuvering)*

Тип: пассивное

Стоимость: 400 ОО

Эффект: танковый ас и его товарищ привыкли работать вместе – один предупреждает об опасности, второй ведёт машину, пользуясь подсказками друга. Если танковый ас и его *товарищ* оба находятся в одном многоместном транспортном средстве, водитель этого средства (это может быть танковый ас) может предпринимать **сложный (-20) тест *«Управления (Наземная техника)»*** в качестве свободного действия в ответ на вражескую стрельбу. В случае успеха, эта стрельба попадает в ту *сторону* машины (*лоб, борта, корма*), которую выберет водитель, а не в ту, куда была нацелена изначально.

Готовься к залпу! *(Line Up the Shot!)*

Тип: приказ (частичное действие)

Стоимость: 400 ОО

Эффект: пересыпая свои слова руганью, танковый ас и его товарищ сообщают друг другу об обстановке на поле боя, чтобы тот, кто сидит за рулём точно знал, как лучше развернуть машину, чтобы дать лучший залп по цели. Танковый ас выбирает одну цель, после чего водитель (который может быть танковым асом) в качестве свободного действия предпринимает **средний (+0) тест *«Управления (Наземная техника)»***. Если в этом раунде машина танкового аса предпринимала какое-либо другое действие передвижения, кроме *«Тактического маневрирования»*, тест становится **очень сложным (-30)**.

Если водитель преуспеет в своем тесте, орудия его машины при стрельбе по выбранной цели получают бонус +2 к бронебойности за каждую ступень успеха, что он набрал в тесте *«Управления (Наземная техника)»*. Этот бонус сохраняется до тех пор, пока машина танкового аса или его цель не двинется. И танковый ас, и его *товарищ* должны оба находиться в машине, чтобы использовать этот *приказ*.

Подготовка танковых асов

Технологии в Империуме окружены страхом, трепетом и суевериями, но жители большинства планет с большим подозрением смотрят на людей, имеющих технический дар. На многих мирах простого отказа произносить должную литанию зажигания перед тем как нажать руну активации вполне достаточно для того, чтобы заслужить очень суровое наказание. Представители некоторых культур и вовсе считают любых технически одарённых людей ведьмами и колдунами, а на других, лучше интегрированных в Империум планетах таких «знатоков» добровольно-принудительно заставляют дать обеты Омниссии и присоединиться к культу Механикус. Но, несмотря на подобные риски, всегда находятся люди, обладающие исключительным умением обращаться с механизмами – врождённым или развитым. Одни способны водить пустотный погрузчик так, будто он – не машина, а продолжение их тела, другие в силах разжечь жизнь в, казалось бы, совершенно мёртвом механизме всего лишь постучав в нужном месте. Про третьих проще сказать, что они воистину рождаются за рулём подобно тому, как кочевники с диких миров рождаются в седле своих скакунов (какими бы не были эти скакуны). Такие люди, особенно попав в хорошо снаряжённый полк Имперской Гвардии, очень быстро становятся танковыми асами, независимо от того, насколько формализован в их части такой титул.

Будут ли уже отличившиеся водители проходить ещё какое-либо обучение – сильно зависит от их полка. В некоторых танковых частях на боевые машины и их экипажи смотрят так же, как на простых пехотинцев в линейных частях – гонят вперед в огромных количествах, стремясь смести врага стальной волной. В других полках к каждому танку относятся как к бесценной реликвии, а экипажи считают хранителями, чьим заботам вверено это сокровище.

Тактика танковых асов

Во многих полках заслуженные асы выполняют очень важные задачи. Одна из таких – передовая разведка, при которой небольшие группы машин – обычно пары – отправляют впереди основных сил в дозор, часто глубоко на территорию противника. Их дело – отыскать и отметить расположение сил врага и доложить своему командиру. Кроме того, такие разведчики должны не только находить врага, но и не давать ему покинуть обнаруженные позиции, связывая неприятеля боем до тех пор, пока не подойдут основные силы и не уничтожат его. Другие дозорные используются исключительно для разведки, а их вооружение годиться лишь для самообороны. Впрочем, даже имея строгие приказы соблюдать осторожность и отступать при обнаружении, многие танковые асы, особенно бунтари в душе, не преминут воспользоваться любой обнаруженной слабостью врага, нередко к вящей досаде своих командиров.

Большинство асов инстинктивно держится на расстоянии от обычных солдат своей части и нередко получают задания, в которых им приходится проявлять инициативу и принимать решения. Подобная самостоятельность во многих полках считается чрезвычайно опасной, поэтому там танковые асы занимаются другими делами. Впрочем, даже в таких частях опытных танкистов обычно собирают в один отборный взвод, способный выполнять самые тяжёлые задания, составляя острие копья, что уничтожит любое сопротивление.

Немало асов служит и в самых обычных частях, а не в оснащённых специально для ведения танковой войны. Даже в простом пехотном полку найдётся какая-то техника – «Часовые» или командирские «Химеры», пользующиеся которыми офицеры могут быть очень разборчивы в том, какого солдата пускать водить их машину. Очень мало полков вообще не обладает никакой техникой, но даже в таких частях можно найти гвардейцев, достойных титула аса. Именно этих людей вызывает командование, когда приходит нужда в их умениях, ибо в хаосе войны нужда – мать изобретательности.

Идеи для приключений о танковых асах

Казалось бы, умения танковых асов не слишком подходят, чтобы строить вокруг них целое приключение, оставаясь скорее общими преимуществами, если ведущий не продумает всего заранее. Как правило, ас служит для того, чтобы увеличить эффективность боевой машины и тем самым, повысить шансы всей группы достигнуть цели, но ведущий может добавить в приключение и элементы, особо требующие искусства танкового аса. А чтобы остальные, не столь технически подкованные персонажи тем временем, не околачивали груши, такие «танковые» события должны происходить одновременно с другими проблемами, которыми смогут заняться остальные персонажи. Также ведущий может задумать для всей команды большое испытание из нескольких частей, переходы между которыми потребуют умений от персонажа-танкового аса.

Танковый ас по-настоящему блистает и держит в руках жизни всех своих товарищей в совершенно определённых обстоятельствах – когда вся группа едет в машине, которую ас ведёт или которой командует, в особенности, когда эта машина подвергается прямой опасности. Быть может, отделение пытается вырваться из вражеской засады и только искусность аса может спасти его, а может они влипли в прямой танковый бой, в котором лишь с умом применённый главный калибр их машины даёт надежду на победу.

Ещё одно драматичное применение способностям танкового аса можно устроить под занавес приключения. Допустим, главный враг повержен, но опасность отнюдь не миновала, и гвардейцам нужно добраться до спокойного места, иначе их победа останется невоспетой (если они не доберутся до своих и не поведают о ней). Но даже когда ядерный реактор идет вразнос, небеса чернеют от споровых мин, орбитальной бомбардировки или тёмной магии, что творят прислужники Губительных сил, танковый ас выжмет педаль в пол и совершит невозможное, вывезя своих товарищей в безопасное место.

Гонка со временем: полку, в котором служат персонажи, приказано отступать, чтобы не попасть в окружение орков. Прибыв на базу, отделение обнаруживает, что весь полк уже покинул эти края на транспортах Мунитурума, а их забыли или бросили. Единственный выход – взять одну из гражданских машин, множество которых осталось на базе, и ни одна из которых не выглядит полностью исправной и надёжной. Именно танковый ас должен найти машину, привести её в порядок и доставить все отделение в безопасное место. В таком путешествии может произойти много событий. Передовые отряды орков могут наступать гвардейцам на пятки, а машина – грозить выйти из строя в любой миг. Даже когда солдаты доберутся до своих, нервные сослуживцы могут по ошибке могут принять их транспорт за орочий и приняться палить почем зря. Быть может, гвардейцам стоит бросить машину и пройти несколько последних километров пешком, ведя отчаянные арьергардные бои или всё же рискнуть проехаться с ветерком, рискуя тем, что машину заодно с пассажирами изрешетят свои же?

Прорыв: отделение получает особое задание – они должны сопровождать высокопоставленного офицера из генерального штаба, совершающего импровизированную «экскурсию» по передовой. У него есть собственный транспорт с экипажем из доверенных солдат, а роль персонажей сводиться лишь к тому, чтобы служить почётным караулом. Однако всё очень быстро измениться, когда враг начнёт наступление с неожиданной стороны и захватит наших героев врасплох. Телохранители офицера будут убиты или покалечены огнём неприятеля, а персонажам игроков предстоит вытащить его из этого дерьма. Танковый ас должен сесть за руль офицерской машины и провести её через множество засад, буераков и прочих опасностей.

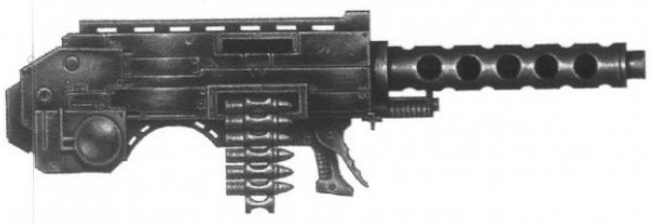
Полковые различия

Большинство полков, располагающих боевой техникой, стремятся составлять экипажи из самых умелых асов. Степень формального признания такого статуса зависит от полка.

Многие кадийские ударные части известны тем, что тщательно следят за умениями солдат и развивают их. Кадийцев с детства окружает военщина, и даже если некоторым не придётся непосредственно защищать свою родину, им всё равно предстоят учения, испытания и тренировки для того, чтобы, когда придёт неизбежный призыв к оружию, каждый мог просто схватить лазган и бронежилет, которые всегда будут под рукой. Кадийцы управляются с духами механизмов лучше уроженцев других миров – они привыкли работать с самой разной машинерией и хорошо знают нужные молитвы и воззвания. Когда формируется новая ударная часть, вербовщикам нужно лишь ознакомиться с личными делами бойцов, посвященных службе в кадийской Молодёжной армии («белых щитах»), чтобы понять, в чём одарен каждый новобранец; и тех, кому удавалось управляться с тяжёлой техникой, обычно отправляют в танковые части. Во многих кадийских полках к признанным асам относятся с огромным уважением. Зачастую они командуют целыми взводами, составленными из лучших танков и отборных экипажей. Такие солдаты гордятся своими победами. Искусные командиры, отдельные боевые машины и их взводы становятся знамениты не только на весь полк, но и на весь театр военных действий.

В отличие от кадийцев, катачанские гвардейцы куда больше знамениты пехотными частями опытных воинов, способных выживать в самых страшных условиях. Неудивительно, что существует мало катачанских танковых полков и ещё меньше – катачанских танковых асов. Воины джунглей широко применяют шагоходы «Часовой», поскольку таким машинам куда проще действовать в той опасной и крайне пересечённой местности, на которой привыкли воевать уроженцы мира смерти. Пилоты шагоходов в таких полках слывут непокорными бунтарями даже среди других катачанцев. Если «Часовые» не оказывают непосредственную поддержку пехоте, они обычно идут впереди, выискивают врагов и ввязываются с ними в бой, проявляя чудеса отваги, которые никто не увидит.

Некоторые полки с Крига и Вальхаллы отличаются тем, что не дают новобранцам-танкистам почти никакой подготовки, а просто бросают их на врага волна за волной. Волны танков, подобно рыцарям с феодальных миров Империума, идущих в лобовую атаку и палящих из орудий, с которыми их экипажи едва умеют обращаться, сокрушат любого врага, что встанет у них на пути. Позади этих наступающих волн нередко можно увидеть целые роты танков, окрашенных в зловеще-чёрные цвета Комиссариата. Они следят за тем, чтобы ни одна боевая машина не попыталась отступить, и чтобы экипажи подбитых танков не бежали в тыл, а занимали места павших товарищей в ещё целых машинах. Солдаты, что выживают в таких атаках, быстро становятся мастерами танковой войны – их прославляют как героев своего родного мира и пример, к которому должен стремиться каждый, кто попадёт на службу Императору. Павших почитают не меньше, ибо они – безымянные мученики вечных войн за славное и вечное владычество Бога-Императора.



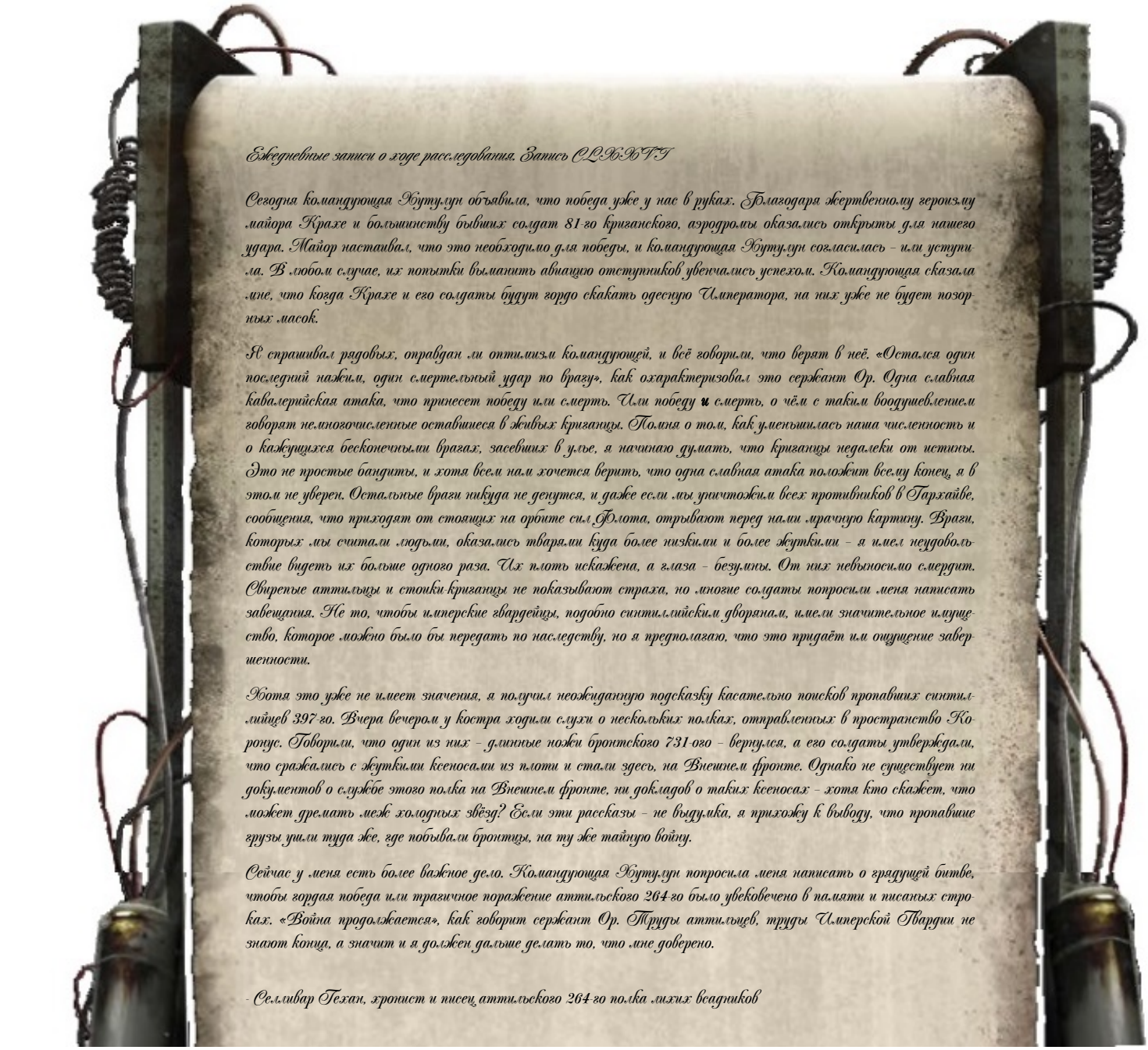
Боевая группа «Минотавр»

Войны на истощение, что идут на множестве политых кровью участках Внешнего фронта видели немало танковых полков, чьи солдаты заслужили множество наград, а имена самых лучших и больше всего награждённых танковых асов известны на десятках звёздных систем. Имя самого эффективного танкиста неизвестно, поскольку он служит в одном из корпусов смерти Крига и, подобно многим своим землякам, никогда не снимает маску самоотверженной безвестности в знак раскаяния в грехах прошлых поколений.

Этот безымянный ас впервые проявил себя, когда его полк, криганский 878-й, был отправлен в «Преисподнюю» – зону боевых действий на Астерионе, с приказом зачистить её от сил домината, что серьезно окопались там за последние несколько месяцев. Преисподняя была столь метко названа за километровой высоты пещеры и туннели, озаряемые потоками лавы, нередко содрогающиеся от землетрясений и зачастую наполняющиеся выбросами ядовитого газа. Потому боевая группа «Минотавр» была сформирована из сверхтяжёлых танков и лёгких машин поддержки. Она получила одну задачу – уничтожить прячущихся в глубине пещер северовцев. К сожалению, войска домината были готовы к штурму и обрушили потолок пещеры, едва колонна Имперской Гвардии зашла внутрь. Много машин было уничтожено, остальные же остались стоять во тьме.

Несмотря на тяжёлые потери, криганский 878-й энергично продолжил выполнять поставленную задачу. За следующие четыре дня один-единственный уцелевший «Гибельный клинок» под обозначением «Машина 878/332» в сопровождении нескольких машин поддержки бродил по пещерам, сея хаос среди солдат домината, рассчитывавших на капитуляцию пойманных в ловушку криганцев. Уже когда боеприпасы были на исходе, машина 878/332 нечаянно наткнулась на самое сердце Преисподней, обнаружив то, что защищали здесь северовцы. В центре огромной пещеры – двадцати километров диаметром и не меньше пяти в высоту – командир увидел огромный образчик археотеха, пульсирующий всеми видами электромагнитных энергий. Хотя экипаж 878/332 не знал точного назначения этого устройства, он знал, что победа не должна достаться врагу, а его труды должны быть уничтожены любой ценой. Командир двинул танк вперед, сокрушая всех, кто преграждал ему путь и почти в упор выпустил последний снаряд «Разрушителя» в загадочное устройство. С чудовищным грохотом всю пещеру охватили хищные потоки энергии, и машина 878/332 погибла, унося с собой врагов и самое впечатляющее число подтверждённых побед над бронетехникой неприятеля на всем Внешнем фронте.

И скорее всего, не простым совпадением объясняется то, что новая машина, получившая номер 878/332, танк «Леман Русс Разрушитель» уже достигла немалых успехов в танковых боях на Внешнем фронте.



Ежедневные записи о ходе расследования. Запись CLXXVI

Сегодня командующая Хутулун объявила, что победа уже у нас в руках. Благодаря жертвенному героизму майора Крахе и большинству бывших солдат 81-го криганского, аэродромы оказались открыты для нашего удара. Майор настаивал, что это необходимо для победы, и командующая Хутулун согласилась – или уступила. В любом случае, их попытки выманить авиацию отступников увенчались успехом. Командующая сказала мне, что когда Крахе и его солдаты будут гордо скакать одесную Императора, на них уже не будет позорных масок.

Я спрашивал рядовых, оправдан ли оптимизм командующей, и всё говорили, что верят в неё. «Остался один последний нажим, один смертельный удар по врагу», как охарактеризовал это сержант Ор. Одна славная кавалерийская атака, что принесет победу или смерть. Или победу и смерть, о чём с таким воодушевлением говорят немногочисленные оставшиеся в живых криганцы. Помня о том, как уменьшилась наша численность и о кажущихся бесконечными врагах, засевших в улье, я начинаю думать, что криганцы недалеки от истины. Это не простые бандиты, и хотя всем нам хочется верить, что одна славная атака положит всему конец, я в этом не уверен. Остальные враги никуда не денутся, и даже если мы уничтожим всех противников в Тархайве, сообщения, что приходят от стоящих на орбите сил Флота, открывают перед нами мрачную картину. Враги, которых мы считали людьми, оказались тварями куда более низкими и более жуткими – я имел неудовольствие видеть их больше одного раза. Их плоть искажена, а глаза – безумны. От них невыносимо смердит. Свирепые аттильцы и стоики-криганцы не показывают страха, но многие солдаты попросили меня написать завещания. Не то, чтобы имперские гвардейцы, подобно синтиллийским дворянам, имели значительное имущество, которое можно было бы передать по наследству, но я предполагаю, что это придаёт им ощущение завершенности.

Хотя это уже не имеет значения, я получил неожиданную подсказку касательно поисков пропавших синтиллийцев 397-го. Вчера вечером у костра ходили слухи о нескольких полках, отправленных в пространство Коронус. Говорили, что один из них – длинные ножи бронтского 731-ого – вернулся, а его солдаты утверждали, что сражались с жуткими ксеносами из плоти и стали здесь, на Внешнем фронте. Однако не существует ни документов о службе этого полка на Внешнем фронте, ни докладов о таких ксеносах – хотя кто скажет, что может дремать меж холодных звёзд? Если эти рассказы – не выдумка, я прихожу к выводу, что пропавшие грузы ушли туда же, где побывали бронтцы, на ту же тайную войну.

Сейчас у меня есть более важное дело. Командующая Хутулун попросила меня написать о грядущей битве, чтобы гордая победа или трагичное поражение аттильского 264-го было увековечено в памяти и писаных строках. «Война продолжается», как говорит сержант Ор. Труды аттильцев, труды Имперской Гвардии не знают конца, а значит и я должен дальше делать то, что мне доверено.

– Селливар Техан, хронист и писец аттильского 264-го полка лихих всадников

Правила войны

Новые таланты

•

Новые приказы

•

Расширенный арсенал

•

Разнообразие моделей снаряжения

•

Верховой бой

Глава III

Правила войны

«Это не тренировка, солдат, это настоящий бой. Тут настоящие пули и настоящие бомбы. Это война. Если хочешь пережить следующие несколько часов, лучше слушай то, что я скажу и делай то, что я делаю»

- сержант Ринс Клебб, бараспайнский 3-й стрелковый, незадолго до смерти в пасти кошмарного ксеноужаса

В **«Базовой книге правил Only War»** изложено много вариантов для создания разнообразных героев. У игроков хватает возможностей сделать своих персонажей и их полк неповторимым – начиная с массы вариантов родных миров и двенадцати специальностей и заканчивая огромным арсеналом оружия и снаряжения. Дополнение **«Молот Императора»** предоставляет игрокам и ведущим ещё больше вариантов, отражая ошеломляющее разнообразие, что царит в Имперской Гвардии.

Первая и вторая главы этой книги описывали новые варианты создания героев, в том числе типы полков и специальности. **Глава III «Правила войны»** дополняет эти возможности новыми путями развития персонажей и всего *отделения*. Большинство этих правил легко встраивается в уже идущую кампанию, добавляются в уже придуманный полк и приобретаются уже готовыми персонажами, но с тем же успехом их можно применить, создавая полк с нуля.

Глава начинается с перечня новых талантов, доступных персонажам всех специальностей, что предоставляют им множество новых способностей. В сочетании с гибкой системой развития персонажей в **Only War**, эти таланты сделают каждого героя уникальным. Они отражают навыки умелых фронтовых солдат и предназначены для использования совместно с *продвинутыми специальностями* из **главы II «Полевая тренировка»**. Так или иначе, они доступны всем персонажам, удовлетворяющим их требованиям, как *гвардейцам*, так и *приписанным специалистам*.

Наряду с новыми талантами, эта глава содержит новые *приказы*, что могут приобретать персонажи любых специальностей. Эти *приказы* дают героям новые варианты взаимодействия с *товарищами*, позволяя применять новые тактики на поле боя.

Также в этой главе вы найдёте расширенную оружейную и правила на создание снаряжения разных моделей, которые значительно разнообразят доступный игровым персонажам арсенал, позволяющий гвардейцам, как следует подготовиться к любому заданию, на которое их пошлёт командование.

Наконец, в этой главе изложены правила верхового боя, что привносят совершенно новое измерение в битвы сорок первого тысячелетия. Для этой же цели, там приведены профили нескольких скакунов и особенности, предназначенные для ездовых зверей, что позволят героям сражаться, сидя на спинах лошадей, странных ксенотварей или генетически изменённых животных.

«Мир? В эти времена не может быть мира»

- лорд-солар Махарий

Новые таланты и приказы

«Это точно, я лучший стрелок во взводе. Выстрелом выбью трубку у офицера изо рта с трёхсот метров. Не веришь?»

- гвардеец Варрант, за шесть минут до казни

Таланты и *приказы*, представленные в **«Базовой книге правил Only War»** покрывают широкий спектр способностей для гвардейцев. В отличие от умений, что представляют собой целые наборы навыков, таланты и *приказы* являются весьма специфичными способностями. Галактика – невообразимо огромное и разнообразное место, и врождённые склонности обитателей разных миров вкупе с самыми необычными тренировками создают практически безграничное множество вариаций талантов и *приказов*. Никакой список не может перечислить все способы взаимодействия персонажа с его *товарищем* или *товарищами*.

Хотя большинство перечисленных ниже талантов, очевидно предназначено для определённых специальностей, гибкость развития героя в **Only War** постулирует, что все перечисленные в этой главе таланты доступны всем персонажам, если они соответствуют их требованиям – и *гвардейцам*, и *приписанным специалистам*. Эти таланты, главным образом, предназначены для опытных персонажей, так что не удивляйтесь, что некоторые – особенно 2-го и 3-го уровней – имеют весьма высокие требования. Это сделано специально, ведь такие таланты очень сильны, и дают персонажам серьёзные преимущества над врагами Империума. Пусть такие способности лежат за гранью доступного для обычного пехотинца, они позволяют ветеранам и героям Имперской Гвардии менять ход сражений на бесчисленных фронтах сорок первого тысячелетия.

Новые *приказы*, изложенные в этом томе, также предназначены для опытных персонажей и их *товарищей*. Некоторые *приказы* доступны любым персонажам с *товарищами* по указанной цене – они представляют собой определённые тактики и уловки, придуманные бойцами на основании своего опыта. Другие – так называемые *ветеранские приказы* – требуют намного большего уровня слаженности между персонажем и его верным *товарищем* (см. талант *«Товарищ-ветеран»*).

Таблица 3-1 «Новые таланты 1-ого уровня»

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Божественный повар	Ремесло (Повар)+10	Универсальная	Полевые навыки	Приготовление отличного блюда, что даст бонус к тестам *страха* и *подавления огнём*
Боксёр	Сила 30	Сила	Нападение	При безоружной *стандартной* или *точечной атаке, финт* совершается за свободное действие
Борец	Сила 30, Атлетика	Сила	Универсальная	Использование «*Атлетики»* вместо Силы при *захвате*
Вдохновляющие слова	Товарищество 35, Командование	Лидерство	Общение	Использование *«Вдохновления»* (особое применение *«Командования»*) за частичное действие
Десантник	Управление (Воздушная техника)	Ловкость	Техника	Бонус к тестам *«Управления»* при использовании гравишюта
Залп лазганов	Дальний бой 30, Владение оружием (Лазерное)	Дальний бой	Универсальная	Дополнительный урон при *приказе «Огонь!»* и использовании лазерного оружия
Засада	Скрытность	Ловкость	Полевые навыки	Дополнительный урон по *беззаботным* целям
Мгновенная перевязка	Медика	Интеллект	Искусность	Остановка *кровотечения* при оказании *первой помощи*
Модификация боеприпасов	Пользование техники	Интеллект	Техника	Увеличение урона и показателя свойств *«Взрыв»* и *«Дымовое»* у взрывчатки
На пределе возможного	Управление (одно любое), Ритуал освобождения	Ловкость	Техника	Бонус к тесту передвижения техники с потерей *очков прочности* при провале теста
Неусыпный страж	Восприятие 35	Восприятие	Нападение	Использование Восприятия вместо Ловкости при *контроле сектора*
Поединщик	Ближний бой 35, Верный удар	Ближний бой	Искусность	Бонусы при сражении один на один в ближнем бою
Рассчитанный артобстрел	Интеллект 35	Дальний бой	Знания	*Подавление* целей *навесным* огнём

Таблица 3-2 «Новые таланты 2-ого уровня»

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Зачищай и очищай!	Сила воли 35, Владение оружием (Зажигательное)	Сила воли	Нападение	Увеличение шанса поджечь цель зажигательным оружием
Знаток мельта-оружия	Дальний бой 40, Владением оружием (Мельта)	Дальний бой	Нападение	Увеличение дистанции мельта-оружия на количество метров, равное бонусу Дальнего боя
Знаток лазерного оружия	Дальний бой 35, Залп лазганов	Дальний бой	Универсальная	Штраф на попытки врагов *уклониться* от попаданий из лазерного оружия
Знаток плазменного оружия	Дальний бой 40, Владение оружием (Плазменное)	Дальний бой	Техника	Уменьшение шансов на *перегрев* плазменного оружия
Знаток стабберов	Дальний бой 3, Владение оружием (Стабберы)	Дальний бой	Искусность	Перезарядка стаббера после устранения *осечки* делается за свободное действие
Знаток цепного оружия	Ближний бой 40, Владение оружием (Цепное)	Ближний бой	Нападение	Дополнительная кость при броске на урон за свойство *«Разрывающее»* при атаке цепным оружием
Изобретательный убийца	Уличный боец	Интеллект	Нападение	Нанесение большего урона *импровизированным оружием*
Искусный наездник	Выживание+10	Ловкость	Полевые навыки	Персонаж может *«оседлать/спешиться»* за частичное действие и реже падает со скакуна
Красноречивый проситель	Товарищество 35, Обаяние	Товарищество	Общение	Возможность бросать тест *«Обаяния»*, чтобы получить бонус к тесту *снабжения*
Лихач	Управление (любое)+10	Ловкость	Техника	Уменьшение количества ступеней провала при проваленном тесте *«Управления»* на величину БЛ
Методичный уход	Интеллект 40, Мгновенная перевязка	Интеллект	Знания	Уменьшение урона пациентам при *длительном уходе* на величину бонуса Интеллекта
Неостановимый натиск	Ближний бой 40, Выживание+10	Ближний бой	Полевые навыки	Улучшение действия *«Натиск»* и действия всадника *«Сокрушительный натиск»*
Неутомимый	Выносливость 40, Сила воли 35	Сила воли	Защита	Снятие штрафов за *усталость*
Охотник на танки	Дальний бой 40	Дальний бой	Искусность	Увеличение бронебойности оружия на величину бонуса Дальнего боя
Разгон аугментики	Одна или больше бионических конечностей, Польз. техники	Интеллект	Техника	Получение *«Сверхъестественной Силы или Ловкости»* путем перегрузки бионических конечностей или механодендритов
Ритуал электрической перегрузки	Одна или больше бионических конечностей, Польз. техн.+10	Интеллект	Техника	Безоружные атаки бионической конечностью или механодендритом получают свойство *«Шоковое»*
Снайпер-невидимка	Скрытность+10	Дальний бой	Полевые навыки	Возможность остаться незаметным после выстрела
Спаситель	Ловкость 40	Ловкость	Защита	Возможность поменяться местами с атакованным союзником за *очко судьбы*

Таблица 3-3 «Новые таланты 3-ого уровня»

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Описание
Бомбардир	Дальний бой 40, Владение оружием (Пусковое), Польз. техники	Нападение	Техника	Бонус к стрельбе из пусковых установок и использованию взрывчатки, уменьшение разброса
Зажигательная речь	Товарищество 45, Вдохновляющие слова	Товарищество	Общение	Улучшенное *вдохновление* один раз за игровую встречу ценой *очка судьбы*
Калибровка аугментики	Два или больше кибернетических имплантата, Польз. техники +10, Разгон аугментики	Интеллект	Техника	Улучшение *качества* всех вживлённых имплантатов
Контрольный выстрел	Восприятие 45, Бугрящиеся бицепсы	Восприятие	Нападение	Увеличение количества ступеней успеха в тесте Дальнего боя на количество ступеней успеха в тесте Восприятия
Лабиринт сознания	Интеллект 35, Могучий разум	Интеллект	Защита	Увеличение количества ступеней успеха в состязательных тестах Силы воли за *очко судьбы*
Любимая безделушка	Товарищество 40, Командлование+10	Товарищество	Общение	Предмет даёт бонус к *социальным* тестам и возможность отдавать ещё один *общий приказ*
Мастер лазерного оружия	Дальний бой 45, Знаток лазерного оружия	Дальний бой	Универсальная	Увеличение урона лазерного оружия в зависимости от количества ступеней успеха
Мастер мельта-оружия	Дальний бой 50, Знаток мельта-оружия	Дальний бой	Нападение	Увеличение бронебойности мельта-оружия в зависимости от количества ступеней успеха
Мастер плазменного оружия	Дальний бой 50, Знаток плазменного оружия	Дальний бой	Техника	Увеличение урона и бронебойности плазменного оружия при стрельбе в *максимальном режиме*
Мастер стабберов	Дальний бой 45, Знаток стабберов	Дальний бой	Искусность	Стабберы получает свойство *«Проверенное (Бонус Дальнего Боя/2)»*
Несбиваемый прицел	Восприятие 40, Неусыпный страж	Восприятие	Нападение	*Уклонение* не сбивает *прицеливание* и *контроль сектора*
Несгибаемый гвоздь	Выносливость 40	Выносливость	Защита	Трата *очка судьбы* восстанавливает больше ран
Окончательный приговор	Товарищество 45, Аура власти, Орлиный глаз	Дальний бой	Лидерство	Жестокая расправа над врагом, мотивирующая союзников
Первоклассный стрелок	Дальний бой 50, Владение оружием (выбранный тип)	Дальний бой	Искусность	*Прицеливание* в качестве свободного действия при использовании оружия выбранного типа один раз за бой
Плоть слаба	Два или больше кибернетических имплантата, Польз. техники +10	Выносливость	Техника	Персонаж получает особенность *«Машина»* с показателем, равным половине количества кибернетических имплантатов у него
Профессиональный стрелок	Снайпер, Выбор цели	Дальний бой	Искусность	Свойство *«Точное»* у пистолетов, тяжёлого и станкового оружия работает как у лёгкого
Священное пламя	Сила воли 40, Зачищай и очищай!	Сила воли	Нападение	При использовании *огненного* оружия *праведный гнев* происходит на 9 и 10
Силач	Сила 45, Бугрящиеся бицепсы	Сила	Нападение	Временное получение (или усиление) особенности *«Сверхъестественная Сила»*
Смерть служит праведникам	Дальний бой 50, Орлиный глаз, Снайпер	Дальний бой	Нападение	Возможность один раз за бой изменить результат 1 на 10 в броске на урон, потратив *очко судьбы*
Товарищ-ветеран	Специальность, дающая товарищей	Универсальная	Лидерство	Один *товарищ* даёт больше бонусов и может принимать *ветеранские приказы*
Только попробуй сдохнуть!	Мастер-хирургеон, Методичный уход	Интеллект	Знания	Спасение персонажей, уже умерших от *кровотечения* или проваленных тестов Выносливости
Удар праведника	Ближний бой 45 или Дальний бой 45 или Сила воли 45	Сила воли	Нападение	Два броска на результат *праведного гнева* с выбором наибольшего

Новые таланты

«Имперская Гвардия научит тебя драться, но не выживать. Это ты должен усвоить сам. Хорошие новости – ты ведь будешь выживать, даже пока учишься. А если не будешь, то и жалеть тебе будет некогда»

- рядовой Мерсито Грант

В этом разделе **«Молота Императора»** описаны новые таланты для персонажей **Only War**. Как и в случае с теми, что приведены в **«Базовой книге правил»**, каждый связан с двумя *склонностями*, и имеет требования, которым персонаж должен удовлетворять, перед тем как приобретать талант. Все перечисленные здесь таланты покупаются по тем же правилам, что и изложенные в **«Базовой книге правил»** (стр. 131 и далее).

Божественный повар *(Excellent Cook)*

Уровень: 1

Требования: умение *«Ремесло (Повар)»* на уровне +10

Склонности: Универсальная, Полевые навыки

Хотя клерки Департаменто Муниторум отказываются это признавать, хорошая кормёжка может немало поднять боевой дух усталых солдат. Вкусно и сытно наевшиеся бойцы держатся намного бодрей. Более того, простое знание того, что в лагере тебя ждёт отличный обед, даёт солдату лишний повод не опускать руки, в то время как иной уже потерял бы всякую надежду. Конечно, хорошее блюдо требует должных продуктов, которые могут быть законно куплены или украдены со складов полка.

Один раз за игровую встречу, персонаж может предпринять **средний (+0) тест *«Ремесла (Повар)»***. Это действие требует, по меньшей мере, нескольких минут. По решению ведущего, персонаж может получить бонус к этому тесту, если располагает продуктами, что действительно могут улучшить вкус блюда. В случае успеха, все члены *отделения* получают бонус +5 к тестам Силы воли, предпринятым для сопротивления *страху* и *подавлению огнём* до конца следующей сцены. Если блюдо особенно удалось (пять или больше ступеней успеха) то, когда откушавший член *отделения* в первый раз тратит *очко судьбы*, бросьте к10. Если выпадет десятка, *очко судьбы* действует как обычно, но не тратится. Этот эффект также длится до конца следующей сцены.

Боксёр *(Pugilist)*

Уровень: 1

Требования: Сила 30

Склонности: Сила, Нападение

В сражениях с самыми кошмарными врагами Империума, большинство солдат предпочтут иметь самую большую пушку из тех, что есть. И хотя это мудро, больших пушек на всех не напасёшься, так что множеству гвардейцев нужно уметь сражаться другим оружием, в том числе – голыми руками.

Этот персонаж может совершать *финт* в качестве свободного действия, попутно совершая *безоглядную* или *стандартную атаку*, если сражается без оружия. Кроме того, он может совершать *точечную атаку* в качестве частичного действия, если сражается без оружия.

Бомбардир *(Bombardier)*

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 40, умение *«Пользование техники»*, талант *«Владение оружием (Пусковое)»*.

Склонности: Нападение, Техника

Благодаря годам тренировок и обожанию, которое сослуживцы могут счесть ненормальным, персонаж стал экспертом по оружию взрывного действия и научился запускать снаряды намного точнее других.

Используя оружие, имеющее свойство *«Навесное»*, персонаж может совершать стрелковые атаки по невидимым ему целям, тратя на это частичное действие, а не полное. Также, стреляя из оружия с свойством *«Навесное»* или бросая гранату, персонаж может совершать два броска для определения того, куда отклонился снаряд или граната, и выбирать результат.

Борец *(Wrestler)*

Уровень: 1

Требования: Сила 30, умение *«Атлетика»*

Склонности: Универсальная, Сила

Этот гвардеец – опытный борец, отлично умеющий повергнуть врага наземь и позаботиться о то, чтобы он уже не встал. Как бы он не приобрёл свой навык, он даёт своему хозяину немалое преимущество и в жестоком ближнем бою, и в дружеских схватках с товарищами в перерывах между заданиями.

Персонаж может использовать своё умение *«Атлетика»* вместо Силы в любом тесте Силы, применённом в ходе *захвата*. Успешно пройдя тест при *нанесении урона* во время захвата, персонаж наносит дополнительное количество очков урона, равное количеству ступеней успеха в состязательном тесте (см. раздел **«Действия персонажа, контролирующего захват»** на стр. 240 **«Базовой книги правил Only War»**).

Вдохновляющие слова *(Heroic Inspiration)*

Уровень: 1

Требования: Товарищество 35, умение *«Командование»*

Склонности: Лидерство, Общение

Персонаж прекрасно знает, что и как сказать, чтобы пробудить в товарищах лучшие чувства и сосредоточить их усилия на поставленной задаче. В его арсенале могут быть мудрые слова, пламенная риторика или мягкая провокация – зависит от сослуживцев и обстоятельств.

Один раз за ход персонаж может применить *«Вдохновление»* (особое применение умения *«Командование»*) в качестве частичного, а не полного действия (см. стр. 116 в **«Базовой книге правил Only War»**).

Десантник *(Drop Trooper)*

Уровень: 1

Требования: умение *«Управление (Воздушная техника)»*.

Склонности: Ловкость, Техника

Этот гвардеец прыгал с гравишютом столько раз, что научился выполнять этот рискованный трюк почти механически.

Персонаж считает тест *«Управления (Воздушная техника)»*, необходимый для включения гравишюта, **очень лёгким (+40)**, а не **рутинным (+20)**, как описано в **«Базовой книге правил Only War»** (стр. 198). В случае провала этого теста, персонаж при приземлении считается упавшим с высоты, равной только одному метру за каждую ступень провала.

Вдохновляющая речь *(Stirring Rhetoric)*

Уровень: 3

Требования: Товарищество 45, талант *«Вдохновляющие слова»*

Склонности: Товарищество, Общение

Этот гвардеец знает, как обратиться к своему отряду с прямым и личным призывом, не приказывая бойцам сражаться, но взывая к узам товарищества, что связывают солдат, и воистину воодушевляя их.

Один раз за игровую встречу, персонаж, используя *«Вдохновление»* (особое применение умения *«Командование»*) может потратить *очко судьбы* для того, чтобы каждый персонаж, на которого подействует его *вдохновление*, получил дополнительный бонус +5 к своему следующему тесту умения или характеристики за каждую ступень успеха в тесте *«Командования»* (до максимума в +30).

Залп лазганов *(Lasgun Volley)*

Уровень: 1

Требования: Дальний бой 30, талант *«Владение оружием (Лазерное)»*

Склонности: Дальний бой, Универсальная

Гвардеец усердно тренировался в обращении с верным лазганом; вместе с товарищами он проходил бесконечные учения, добиваясь того, чтобы их идеально скоординированные выстрелы наносили врагу наибольший урон.

За каждого *товарища*, что исполняет *приказ «Огонь!»*, отданный этим персонажем, сам персонаж увеличивает урон, наносимый в этом раунде любым лазерным оружием (лазган, лазкарабин, лазпистолет или лазпушка) на +1 (до максимума в +3) в дополнение к обычному бонусу от *приказа «Огонь!»*

Засада *(Ambush)*

Уровень: 1

Требования: умение *«Скрытность»*

Склонности: Ловкость, Полевые навыки

«Тактика Империалис» учит, что выиграть бой легче, если враг вообще не знает, что он сражается. Персонаж принимает это наставление близко к сердцу и всегда стремится атаковать врага неожиданно и закончить бой до того, как он по-настоящему начнётся.

При атаке *беззаботной* цели персонаж наносит +1 очко урона за каждые две ступени успеха в тесте Ближнего или Дальнего боя после первой.

Вычищай и очищай! *(Cleanse and Purify)*

Уровень: 2

Требования: Сила воли 35, талант *«Владение оружием (Зажигательное)»*

Склонности: Сила воли, Нападение

Персонаж твёрдо верует в очищающую силу пламени – а значит, все еретики, ксеносы и колдуны должны быть обращены в пепел, дабы их скверна не распространилась.

Когда персонаж поражает врага атакой, нанесённой оружием с свойством *«Огненное»*, этот враг получает штраф -20 на тест Ловкости, предпринимаемый для того, чтобы не загореться. Кроме того, если при атаке оружием с свойством *«Огненное»,* персонажа охватывает *праведный гнев*, пораженная атакой цель загорается автоматически.

Знаток лазерного оружия *(Las Weapon Expertise)*

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 35, талант *«Залп лазганов»*

Склонности: Дальний бой, Универсальная

Хотя от каждого гвардейца ждут умелого обращения со своим главным оружием (а для многих главным служит именно благородный лазган), некоторые солдаты превосходят обычные ожидания и превращаются в великолепных стрелков, настоящие орудия смерти, стать которыми им наверняка предначертал сам Император.

Всякий раз, когда персонаж совершает атаку, используя лазерное оружие (такое как лазган, лазкарабин, лазпистолет или лазпушка), он накладывает штраф на тесты *«Уклонения»*, предпринятые, чтобы избежать этой атаки. Штраф составляет -5 за каждую ступень успеха в тесте на попадание после первой (до максимума в -30).

Знаток мельта-оружия *(Melta Weapon Expertise)*

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 40, талант *«Владение оружием (Мельта)»*

Склонности: Дальний бой, Нападение

Мельты – чрезвычайно мощное и опасное оружие, зачастую требующее от стрелка подобраться к цели на рискованно близкую дистанцию. Множество самых разнообразных боевых заданий научили персонажа справляться с недостатками этого оружия, делая осторожные выстрелы на большое расстояние.

Стреляя из мельта-оружия (такого как инфернопистолеты, мельты и мультимельты), персонаж считает их дальность поражения больше на количество метров, равное его удвоенному бонусу Дальнего боя.

Знаток плазменного оружия *(Plasma Weapon Expertise)*

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 40, талант *«Владение оружием (Плазменное)»*

Склонности: Дальний бой, Техника

Плазменное оружие чудесно в своей смертоносности, и печально известно тем, что эта смертоносность нередко распространяется и на владельцев. Получить плазмомёт – великая, но сомнительная честь, ибо при каждом залпе стрелок рискует тем, что оружие перегреется и обратит в пепел его самого. Часто гвардейцы отбрасывают пушку в сторону, чтобы избежать огненного выхлопа – но это оставляет их безоружными, что в горячке боя может быть куда опаснее, чем плазменные ожоги. Опытные солдаты знают несколько способов защитить себя от своего же оружия, не швыряя его оземь и тем самым, не рискуя попасться на зуб врагам или Комиссариату.

Когда персонаж использует плазменное оружие (такое как плазменные пистолеты, плазмомёты или плазменные пушки), имеющее свойство *«Перегревающееся»*, оно *перегревается* только при результате 96 и выше или при *осечке*.

Знаток стабберов *(Solid Projectile Weapon Expertise)*

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 35, талант *«Владение оружием (Стабберы)»*

Склонности: Дальний бой, Искусность

Хотя большинство гвардейцев вооружено различными моделями лазганов, которые многочисленные представители и пропагандисты Департаменто Муниторум превозносят как самое грозное оружие из того, что массово доступно солдату, некоторые полки и бойцы предпочитают стабберы, не считаясь даже с ограничениями на боезапас. Пехотинцы учатся преодолевать эту слабость, искусно справляясь с осечками и заклиниваниями без потери боеприпасов.

Когда этот персонаж устраняет *осечку* у любого стаббера (такого как автопистолет, дробовик, автоган или пушка «Покоритель»), он также может перезарядить оружие в качестве свободного действия, которое будет считаться частью действия, потраченного на устранение *осечки*. Кроме того, при *осечке* в негодность приходит не весь магазин оружия, а только один патрон.

Знаток цепного оружия *(Chain Weapon Expertise)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 40, талант *«Владение оружием (Цепное)»*

Склонности: Ближний бой, Нападение

Цепное оружие часто встречается в Имперской Гвардии – от мечей, что носят многие офицеры и другие командиры, до двуручных эвисцераторов, столь обожаемых священниками Адептус Министорум. Персонаж обладает обширным опытом боёв на цепном оружии и прекрасно знает, как использовать его наилучшим образом, разрывая в клочья тела врагов человечества.

Используя цепное оружие с свойством *«Разрывающее»*, персонаж бросает одну дополнительную кость при броске на определение урона и отбрасывает два самых низких выпавших результата.

Изобретательный убийца *(Creative Killer)*

Уровень: 2

Требования: талант *«Уличный боец»*

Склонности: Интеллект, Нападение

Всё, что попадёт в руки этого гвардейца, может стать орудием убийства. Многие сослуживцы находят подобные склонности, в лучшем случае, сомнительными, но, по понятным причинам, держат своё мнение при себе.

Атакуя врага импровизированным оружием, вместо обычного профиля импровизированного оружия (холодное, 1к10-2 У, ББ 0, Огриноустойчивое, Несбалансированное, Примитивное (7)), персонаж использует этот: холодное, 1к10-1 У, ББ 0, Огриноустойчивое, Несбалансированное.

Искусный наездник *(Skilled Rider)*

Уровень: 2

Требования: умение *«Выживание»* на уровне +10

Склонности: Ловкость, Полевые навыки

Этот гвардеец родился в седле, и верхом чувствует себя так же уверенно, как на своих двоих. Он сызмальства учился держаться в седле и быстро покидать его, когда это понадобится.

Если персонажа выбрасывает с его скакуна по любой причине, он может предпринять **простой (+10) тест *«Выживания»***. В случае успеха, он либо остаётся в седле, либо без вреда для себя спешивается, приземляясь на ноги. Кроме того, персонаж может совершать особое *действие всадника «Оседлать/Спешиться»* в качестве частичного.

Калибровка аументики *(Cybernetic Calibrations)*

Уровень: 3

Требования: два или больше кибернетических имплантата, умение *«Пользование техники»* на уровне +10, талант *«Разгон аугментики»*.

Склонности: Интеллект, Техника

Персонаж, будучи посвящённым в тайны Омниссии, или просто рукастым (что, несомненно, привлечёт недоброе внимание посвящённых) способен тонко настраивать вживлённую ему аугментику, заставляя её работать наилучшим образом.

Все кибернетические имплантаты персонажа считаются имеющим на один уровень *качества* выше (например, бионическая рука *низкого качества* у него будет действовать как бионическая рука *среднего качества*, а конечность *хорошего качества* – как конечность *высшего*).

Контрольный выстрел *(Overkill)*

Уровень: 3

Требования: Восприятие 45, талант *«Бугрящиеся бицепсы»*

Склонности: Восприятие, Нападение

Персонаж провёл достаточно времени в боях с врагами Империума, чтобы запомнить то, что некоторые существа не погибают, даже когда все чувства говорят, что они мертвы, а значит лучше сейчас перестраховаться, чем потом пожалеть.

Когда персонаж поражает цель стрелковой атакой, он может предпринять **средний (+0) тест Восприятия** в качестве *реакции*. В случае успеха, он добавляет количество ступеней успеха в этом тесте к количеству ступеней успеха в изначальном тесте Дальнего боя.

Красноречивый проситель *(Persuasive Charm)*

Уровень: 2

Требования: Товарищество 35, умение *«Обаяние»*

Склонности: Товарищество, Общение

Люди, на которых возложена обязанность распределять снаряжение и прочее добро полка, печально известны несговорчивостью, когда дело доходит до запросов на выдачу дополнительной экипировки – бесчисленные солдаты мучают их бесчисленными запросами, большую часть которых они просто не в силах исполнить. Но этот персонаж способен уболтать любого кладовщика помочь его делу, и убедить даже самого раздражительного бюрократа совершить для его отряда настоящее чудо.

Один раз за игровую встречу, перед тем как *отделение* предпримет тест *снабжения*, этот персонаж может предпринять **трудный (-10) тест *«Обаяния»*** в попытке убедить полкового интенданта или иного поставщика помочь *отделению*. В случае успеха, *отделение* получает бонус +5 к тесту *снабжения* за каждую ступень успеха, что персонаж наберёт в тесте *«Обаяния»* до максимума в +30. По решению ведущего, этот тест может быть сложнее, особенно если гвардейцы успели когда-то прогневать своего кладовщика.

Лабиринт сознания *(Mental Maze)*

Уровень: 3

Требования: Интеллект 35, талант *«Могучий разум»*

Склонности: Интеллект, Защита

Благодаря суровой психической дисциплине, персонаж создал систему защиты сознания от вторжений извне, что задействуя не только силу воли, но и хитрость, заманивает противника в сбивающую с толку клетку из мыслей и воспоминаний.

Когда персонаж преуспевает в тесте Силы воли, который является частью состязательного теста, связанного с психосилой (персонажа или его противника), персонаж может потратить *очко судьбы* для того, чтобы увеличить количество ступеней успеха на величину своего бонуса Интеллекта.

Лихач *(Ace Operator)*

Уровень: 2

Требования: умение *«Управление (Любое)»* на уровне +10.

Склонности: Ловкость, Техника

Персонаж известен как умелый и безбашенный водитель, что никогда не теряет контроля над машиной и выделывает самоубийственные маневры, на которые не отважатся другие. Конечно, такому не научишься, не сделав по ходу несколько промашек, но этот гвардеец пережил собственные оплошности и научился не только не совершать их, но и смягчать последствия, когда избежать таковых невозможно.

Когда персонаж проваливает тест *«Управления»*, он может потратить *очко судьбы* на то, чтобы уменьшить количество ступеней провала на величину своего бонуса Ловкости.

Любимая безделушка *(Trademark Item)*

Уровень: 3

Требования: Товарищество 40, умение *«Командование»* на уровне +10

Склонности: Товарищество, Общение

Персонаж обладает каким-либо характерным предметом, который у всех ассоциируется именно с ним – необычной фуражкой, трубкой или даже оружием. Эта вещь почти наверняка неуставная, но храбрость, обаяние или репутация персонажа таковы, что вышестоящие редко устраивают ему разнос.

Приобретая этот талант, персонаж выбирает, какой предмет будет его «любимым». Это может быть вещь, уже находящаяся в собственности персонажа, или – если это какая-нибудь пустяковина – он может получить её без теста *снабжения*. До тех пор, пока персонаж держит любимую безделушку на виду, он получает дополнительную ступень успеха ко всем *социальным* тестам, предпринятым в отношении членов своего полка и – по решению ведущего – других имперских сил.

Если персонаж может отдавать *общие приказы*, то он может один раз за сцену предпринять **трудный (-10) тест *«Командования»***, чтобы отдать дополнительный *общий приказ* в этот ход. Этот второй *общий приказ* не может быть тем же, что и первый.

Персонаж сильно привязан к своей любимой безделушке. Он обязан проходить **средний (+0) тест Силы воли**, чтобы добровольно бросить её даже перед лицом смертельной опасности. Если любимая безделушка персонажа будет потеряна или уничтожена, персонаж, поскорбев приличествующий срок, может выбрать новую, согласовав это с ведущим.

Мастер лазерного оружия *(Las Weapon Mastery)*

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 45, талант *«Знаток лазерного оружия»*

Склонности: Дальний бой, Универсальная

Единственное, чем этот гвардеец занимался дольше, чем упражнялся на стрельбище, паля из лазгана по мишеням – это сражался на поле брани, паля из лазгана по врагам Бога-Императора. Персонаж – настоящий мастер лазерного оружия, чувствующий машинный дух своего оружия не хуже, чем его же физическую оболочку.

Всякий раз, когда персонаж совершает атаку, используя лазерное оружие (такое как лазган, лазкарабин, лазпистолет или лазпушка), он наносит дополнительно +1 очко урона за каждые две ступени успеха в тесте Дальнего боя после первой.

Мастер мельта-оружия *(Melta Weapon Mastery)*

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 50, талант *«Знаток мельта-оружия»*

Склонности: Дальний бой, Нападение

Сталкиваясь с боевыми машинами или могучими чудовищами из плоти и крови, против которых бесполезны лазганы, имперские гвардейцы берутся за специальное оружие – мельты. Искусное обращение с мельтой может стать залогом выживания не одного солдата, вооруженного ею, но целого отделения.

Стреляя из мельта-оружия (такого как инфернопистолеты, мельты и мультимельты), персонаж увеличивает его бронебойность на +2 за каждые две ступени успеха в тесте Дальнего боя после первой. Этот бонус применяется после удвоения бронебойности, вызываемого свойством *«Мельта»*, если эта особенность срабатывает.

Мастер плазменного оружия *(Plasma Weapon Mastery)*

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 50, талант *«Знаток плазменного оружия»*

Склонности: Дальний бой, Техника

Персонаж не только научился использовать плазменное оружие без риска для себя, но и наловчился искусно направлять его смертоносную ярость при стрельбе в максимальном режиме.

Когда персонаж стреляет из плазменного оружия (такого как плазменные пистолеты, плазмомёты или плазменные пушки) со свойством *«Максимальный режим»* в *максимальном режиме*, оружие дополнительно увеличивает наносимый урон, бронебойность и показатель свойства *«Взрыв»* на +2. Таким образом, общий бонус для стрельбы в *максимальном режиме* у владельца этого таланта составит +1к10+2 к урону, +4 к бронебойности и +4 к показателю свойства *«Взрыв»*.

Мастер стаббероов *(Solid Projectile Weapon Mastery)*

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 45, талант *«Знаток стаббероов»*

Склонности: Дальний бой, Искусность

Некоторые бойцы оттачивают своё умение использовать стабберы, несмотря на относительную примитивность их конструкции, становясь столь же хороши в обращении с огнестрелом, как их коллеги, использующие лазганы.

Когда персонаж стреляет из стаббера (такого как автопистолет, дробовик, автоган или пушка «Покоритель»), он получает свойство *«Проверенное (Х)»*, где Х равен половине бонуса Дальнего боя стрелка (округлять вверх).

Мгновенная перевязка *(Swift Suture)*

Уровень: 1

Требования: умение *«Медика»*

Склонности: Интеллект, Искусность

Этому гвардейцу известно, насколько губительной может быть длительная кровопотеря, даже при небольшой ране, и он ловко зашивает порезы, перед тем как обрабатывать ожоги, вводить противоядия или вправлять кости.

Всякий раз, когда персонаж успешно оказывает *первую помощь* (особое применение умения *«Медика»*), он также останавливает *кровотечение*, если оно было у пациента.

Методичный уход *(Methodical Care)*

Уровень: 2

Требования: Интеллект 40, талант *«Мгновенная перевязка»*

Склонности: Интеллект, Знания

Персонаж делает всё возможное, чтобы убедиться, что его товарищи не отдадут душу Императору прямо на операционном столе. Хотя ни один врач не в силах спасти каждого пациента, стремление этого гвардейца сократить сохранить каждую доверенную жизнь явно отражается на его успешности.

Всякий раз, когда один из пациентов персонажа получает урон из-за того, что персонаж провалил тест *«Медики»* при *длительном уходе* (особое применение умения *«Медика»*, стр. 117 **«Базовой книги правил Only War»**), персонаж может уменьшить этот урон на величину своего бонуса Интеллекта.

Модификация боеприпасов *(Modify Payload)*

Уровень: 1

Требования: умение *«Пользование техники»*

Склонности: Интеллект, Техника

Во многих отделениях есть солдат, что всё время возится со священными боеприпасами, полученными от Департаменто Мунитурум, и перебирает их, делая насколько смертоносными для врагов Императора, насколько это возможно. Сослуживцы обычно обходят этих людей по широкой дуге, хотя обычно такие умельцы знают своё дело. В конце концов, недостаточно искусных легко выявляют их же творения.

Готовя к бою гранату, ракету или миномётный снаряд, имеющие свойства *«Взрыв»* или *«Дымовое»*, персонаж может предпринять **средний (+0) тест умения *«Пользование техники»***, использовав его особое применение *«Подрывное дело»*. В случае успеха, это оружие увеличивает наносимый урон (если может наносить его), а также показатель свойств *«Взрыв»* и *«Дымовое»* на единицу, плюс ещё на одну единицу за каждые три дополнительные ступени успеха в тесте после первой. Если тест был провален на количество ступеней провала, большее, чем бонус Интеллекта персонажа, боеприпас взрывается прямо у него в руках.

На пределе возможного *(Push the Limit)*

Уровень: 1

Требования: умение *«Управление (одно любое)»*, талант *«Ритуал освобождения»*

Склонности: Ловкость, Техника

Персонаж изобрел способ управления машиной, несколько выходящий за рамки дотошно изложенных в руководствах Муниторума стандартов эксплуатации, не говоря уже об августейших технообрядах машиноведов. Такие методы усиливают нагрузку на машину, но, многие водители считают, что они могут спасти жизнь, особенно в жарком танковом бою.

Один раз за раунд, предпринимая действия *передвижения* техники (стр. 264 в **«Базовой книге правил Only War»**), персонаж может получить бонус +10 к тесту, связанному с передвижением техники. Однако если он провалит этот тест, его машина получит одно очко урона *прочности* (от которого не спасают *очки брони*) за каждую ступень провала.

Неостановимый натиск *(Unstoppable Charge)*

Уровень: 2

Требования: Ближний бой 40, умение *«Выживание»* на уровне +10

Склонности: Ближний бой, Полевые навыки

Опытные лихие всадники – настоящие мастера верхового боя, нередко способные окончить битву одной решительной атакой. Эти смертоносные кавалеристы в полной мере используют не только оружие, но и грубую мощь скакунов, чтобы сокрушить врагов жестоким ударом и затоптать копытами, лапами и когтями.

Когда персонаж предпринимает атаку в ближнем бою как часть действия *«Натиск»* или особого *действия всадника «Сокрушительный натиск»*, эта атака получает свойство *«Разящее (Х)»*, где Х равняется половине бонуса Ближнего боя персонажа (округлять вверх). Кроме того, всякий раз, когда персонаж предпринимает атаку в ближнем бою как часть действия *«Натиск»* или особого действия *«Сокрушительный натиск»*, наносимый им урон увеличивается на величину бонуса Силы его скакуна.

Несбиваемый прицел *(Lock On)*

Уровень: 3

Требования: Восприятие 40, талант *«Неусыпный страж»*

Склонности: Восприятие, Нападение

Персонаж знаменит стальным, немигающим взглядом и невероятным умением удерживать цель на мушке, хладнокровно уклоняясь от вражьих ударов лишь настолько, насколько нужно.

Персонаж может совершать *уклонения* во время *прицеливания* или *контроля сектора* без потери преимуществ от последних.

Несгибаемый авось *(Aiding Resilience)*

Уровень: 3

Требования: Выносливость 40

Склонности: Выносливость, Защита

Подогреваемый ненавистью к врагам, верностью друзьям или одной лишь гордостью, персонаж отказывается умирать, пока дело не будет сделано.

Когда персонаж тратит *очко судьбы* на то, чтобы восстановить часть ран (см. стр. 30 в **«Базовой книге правил Only War»**), он восстанавливает количество ран, равное 1к5+Бонус Выносливости вместо просто 1к5; также он снимает один уровень *усталости*.

Неусыпный страж *(Vigilant)*

Уровень: 1

Требования: Восприятие 35

Склонности: Восприятие, Нападение

У этого гвардейца острый глаз, что даже в самых напряженных ситуациях подмечает детали, не упуская из вида общую картину. Благодаря сосредоточенности, он может приготовиться к удару, завидев малейшее движение, и поймать даже самого ловкого врага врасплох.

При *контроле сектора* персонаж может использовать своё Восприятие вместо Ловкости при определении того, будет он или его цель действовать первой. Также это работает для любых состязательных тестов Ловкости, которые ему приходится бросать при *контроле сектора*.

Неутомимый *(Tireless)*

Уровень: 2

Требования: Выносливость 40, Сила воли 35

Склонности: Сила воли, Защита

Благодаря тупому упорству или чрезвычайной физической стойкости, этот гвардеец способен переживать огромные трудности и страшное утомление, не сильно теряя в боеспособности.

Этот персонаж игнорирует штраф -10 на все тесты, что вызывает *усталость*. Остальные эффекты *усталости* работают на него как обычно.

Окончательный приговор *(Final Judgment)*

Уровень: 3

Требования: Товарищество 45, таланты *«Аура власти»* и *«Орлиный глаз»*

Склонности: Дальний бой, Лидерство

В Имперской Гвардии насаждается суровая, а порой и жестокая дисциплина. «Памятка имперского гвардейца» перечисляет двадцать два проступка, за которые положена смертная казнь, в четырнадцати случаях – через расстрел. Хотя полевые казни обычно заставляют вспомнить о комиссарах, этим, официально или нет, занимаются и другие офицеры. Командиры, поставленные во главе штрафных легионов, часто вынуждены прибегать к расстрелам, нередко – массовым. Нет ничего неслыханного в том, чтобы главы особенно жестоких – или чрезвычайно ценящих дисциплину – полков делали то же самое. Опыт персонажа позволяет ему успешно применять такое суровое наказание на поле боя, равно «воодушевляя» своих и устрашая врагов.

Один раз за бой, после убийства кого-либо стрелковой атакой, персонаж может потратить *очко судьбы* и предпринять **средний (+0) тест *«Командования»***. В случае успеха, каждый из его союзников, находящихся в десяти метрах от него, получает бонус к своему следующему тесту Ближнего или Дальнего боя, сделанному в этом бою. Бонус составляет +5 за каждую ступень успеха в вышеописанном тесте *«Командования»*. Кроме того, каждый из врагов, находящихся в десяти метрах от него, получает штраф своему следующему тесту Ближнего или Дальнего боя, сделанному в этом бою. Штраф составляет -5 за каждую ступень успеха в вышеописанном тесте *«Командования»*.

Охотник на танки *(Tank Hunter)*

Уровень: 2

Требования: Дальний бой 40

Склонности: Дальний бой, Искусность

Не сосчитать, сколько раз этот гвардеец сталкивался с вражеской боевой техникой, будь то осквернённые танки отступников и предателей или необыкновенные антигравитационные машины ксеносов. Опыт многих боёв подсказывает солдату, куда лучше стрелять, чтобы нанести наибольший урон, направляя выстрелы в топливные баки, слабые места брони или бойницы.

Совершая стрелковую атаку против боевой техники, персонаж увеличивает бронебойность используемого оружия на величину своего бонуса Дальнего боя.

Первоклассный стрелок *(Ranged Weapon Expert)*

Уровень: 3

Специализации: болтерное, зажигательное, лазерное, мельта, низкотехнологичное, плазменное, пусковое, стабберы, тяжёлое.

Требования: Дальний бой 50, талант *«Владение оружием (соответствующее выбранной специализации)»*

Склонности: Дальний бой, Искусность

Хотя персонаж знаком с широким арсеналом оружия, в обращении с одним его видом он не знает себе равных. Он обладает настолько глубоким опытом, что считает оружие не столько отдельным предметом, сколько частью своего тела. Его меткость не знает границ, а мастерство таково, что он может вскинуть свою пушку и точно прицелиться даже в самом страшном бою.

Используя оружие выбранного типа, персонаж может один раз за бой предпринять *«Прицеливание»* прямо перед атакой в качестве свободного действия.

Для того чтобы приобрести этот талант, персонаж должен обладать соответствующим талантом *«Владение оружием»*. Персонаж может приобретать этот талант несколько раз, каждый раз выбирая новую специализацию.

Плоть слаба *(The Flesh Is Weak)*

Уровень: 3

Требования: два или более кибернетических имплантата, умение *«Пользование техники»* на уровне +10

Склонности: Выносливость, Техника

Тело гвардейца претерпело обширную аугментизацию, заменившую бренную плоть на вечный металл. Отныне он больше машина, чем человек, и его стойкость тому доказательство, хотя сослуживцы могут отнестись к этому обновлённому телу весьма скептически.

Персонаж получает особенность *«Машина (X)»*. X равен половине количества кибернетических имплантатов персонажа (округлять вверх). При этом X не может превышать бонус Выносливости персонажа. Если персонаж получает новые имплантаты, показатель этой особенности повышается, чтобы отразить его возросшую киборгизацию. Помните, что это применимо только к кибернетическим имплантатам, таким как бионические заменители конечностей и органов, подсистемы и механодендриты (см. стр. 201 **«Базовой книги правил Only War»**), а не к талантам и особенностям, дающим сходные эффекты.

Поединщик *(Duelist)*

Уровень: 1

Требования: Ближний бой 35, талант *«Верный удар»*

Склонности: Ближний бой, Искусность

Благодаря широкой практике ритуальных дуэлей, годам боёв на импровизированных аренах или иным необычным тренировкам, персонаж невероятно хорош в схватках один на один.

Будучи *вовлечён в ближний бой* только с одним врагом, который не *вовлечён в ближний бой* с кем-либо ещё, персонаж считается набравшим на две ступени успеха больше в каждом успешном тесте Ближнего боя.

Профессиональный стрелок *(Versatile Shooter)*

Уровень: 3

Требования: таланты *«Снайпер»* и *«Выбор цели»*

Склонности: Дальний бой, Искусность

Персонаж отточил своё искусство стрельбы одиночными до таких вершин, что способен вести огонь из любого точного оружия так же метко, как из винтовки.

Делая одиночные выстрелы из одного пистолета, тяжёлого или станкового оружия, имеющего свойство *«Точное»*, и получая при этом преимущества от *прицеливания*, персонаж считает это оружие *лёгким* в вопросах нанесения дополнительного урона за дополнительные ступени успеха в тесте Дальнего боя (см. описание особенности *«Точное»* на стр. 169 **«Базовой книги правил»**).

Разгон аугментики *(Cybernetic Boost)*

Уровень: 2

Требования: одна или больше бионических конечностей, умение *«Пользование техники»*

Склонности: Интеллект, Техника

Аугментика очень важна для Имперской Гвардии – нередко солдатам требуется замена потерянных или искалеченных конечностей, и тогда на смену уязвимой плоти и крови приходят несомненно превосходящие их металл и масло. Хотя большинство гвардейцев достаточно разумны, чтобы не баловаться с этими священными устройствами, находятся предприимчивые (или глупые) солдаты, что ищут способы улучшить работу своей аугментики, ненадолго усиливая её при помощи едва управляемых перегрузок.

В качестве частичного действия персонаж может потратить *очко судьбы* и предпринять **средний (+0) тест *«Пользования техники»***. В случае успеха, он получает особенность *«Сверхъестественная Ловкость (+X)»* или *«Сверхъестественная Сила (+X)»*. X равен единице и увеличивается ещё на единицу за каждые две дополнительные ступени успеха в тесте (показатель этих особенностей может складываться с уже имеющейся у персонажа особенностью *«Сверхъестественная Ловкость»* или *«Сверхъестественная Сила»)*. Персонаж сохраняет эту особенность количество раундов, равное его бонусу Интеллекта. Персонаж может прекратить действие этого таланта в любой миг. В конце каждого раунда, что персонаж находится под действием этого таланта, он получает один уровень *усталости*.

Рассчитанный артобстрел *(Calculated Barrage)*

Уровень: 1

Требования: Интеллект 35

Склонности: Дальний бой, Знания

Персонаж способен чрезвычайно умело оценивать обстановку на поле брани и выбирать самое подходящее место для массированного артиллерийского обстрела, что не только сокрушит ряды врага, но и пошатнёт его боевой дух.

Если персонаж или его *товарищ* стреляют из оружия со свойством *«Навесное»*, и хотя бы один их снаряд ложится на расстоянии, не превышающем бонус Интеллекта персонажа (в метрах) от врага, цель должна предпринять **рутинный (+20) тест на *подавление огнём*** (см. стр. 248 в **«Базовой книге правил Only War»**).

Ритуал электрической перегрузки *(Rite of Static Overload)*

Уровень: 2

Требования: одна или больше бионических конечностей, умение *«Пользование техники»* на уровне +10

Склонности: Интеллект, Техника

В конструкции бионических конечностей и механодендритов обычно предусмотрены системы контроля над токами, оберегающие хозяина от рисков, связанных с тем, что через механические части его тела проходит мощное электричество. Впрочем, некоторые владельцы аугментических придатков учатся более или менее контролируемо высвобождать управляющие их бионикой энергии – успех зависит от того улыбается ли им сегодня Омниссия.

В качестве частичного действия персонаж может предпринять **средний (+0) тест Интеллекта**, чтобы высвободить и направить электрический ток одной из своих бионических конечностей. В случае успеха, его удары этой конечностью (считаются безоружные атаки бионической рукой или ногой, либо совершённые при помощи встроенного оружия, либо механодендритом любого типа) получают свойство *«Шоковое»* на количество раундов, равное бонусу Интеллекта владельца. По истечению указанного количества раундов или при провале теста на четыре или больше ступеней провала, бионическая конечность выключается до тех пор, пока хозяин не уделит несколько минут на то, чтобы вернуть её в строй при помощи **рутинного (+20) теста *«Пользования техники»***.

Священное пламя *(Sacred Flame)*

Уровень: 3

Требования: Сила воли 40, талант *«Зачищай и очищай!»*

Склонности: Сила воли, Нападение

Пламя – расхожая метафора благочестия; пламя обращает в пепел нечестивцев, оставляя в живых лишь тех, кому это суждено. Священники Адептус Министорум не зря называют хорошие проповеди «пламенными», ибо они выжигают грех из душ благочестивых слушателей. Этот гвардеец принимает метафору совершенно буквально, оттачивая своё мастерство в обращении с огнём, в чём его товарищи могут видеть, как чистое выражение любви к Богу-Императору, так и опасную одержимость легковоспламеняющимися веществами, а может – и то, и другое.

Если этот персонаж использует оружие со свойством *«Огненное»*, его атаки вызывают *праведный гнев* при выпадении 9 или 10 в броске на урон.

Силач *(Feat of Strength)*

Уровень: 3

Требования: Сила 45, талант *«Бугрящиеся бицепсы»*

Склонности: Сила, Нападение

Огромная сила персонажа уже не раз выручала его. Там, где другой солдат будет выдумывать хитрый план или искать обходное решение, этот удвоит усилия и превзойдёт сам себя в надежде, что грубая сила вновь поможет решить проблему.

Персонаж может потратить *очко судьбы* на то, чтобы получить особенность *«Сверхъестественная Сила (+X)»* или усилить уже имеющуюся у него *«Сверхъестественную Силу»* на +X до конца своего хода. X может быть любым числом, не превышающим бонус Силы персонажа. В конце хода, он получает количество уровней *усталости*, равное X.

Смерть служит праведникам *(Death Serves the Righteous)*

Уровень: 3

Требования: Дальний бой 50, таланты «*Орлиный глаз»* и *«Снайпер».*

Склонности: Дальний бой, Нападение

Этот гвардеец – непревзойдённый убийца. Когда он ловит врага в перекрестье прицела, для него будто замедляется время, и перестаёт существовать всё, кроме его жертвы. Нажимая на спуск, он приносит Императорово искупление врагу, убивая его точным выстрелом.

Один раз за бой персонаж может потратить *очко судьбы* для того, чтобы поменять одну единичку, выпавшую ему в броске на урон, нанесённый стрелковой атакой, на десятку. *Праведный гнев* при этом происходит по общим правилам.

Снайпер-невидимка *(Stealth Sniper)*

Уровень: 2

Требования: умение «Скрытность» на уровне +10

Склонности: Дальний бой, Полевые навыки

Персонаж знает, насколько важно оставаться незаметным, даже когда бой уже начался; он научился рассчитывать свои выстрелы так, чтобы вычислить его местонахождение было невероятно трудно, даже после того как он откроет огонь по врагам.

Всякий раз, когда этот персонаж совершает стрелковую *стандартную или точечную атаку* по врагу, сам находясь в укрытии или будучи скрыт каким-либо иным образом, он может предпринять **средний (+0) состязательный тест *«Скрытности»*** против ***«Бдительности»*** любых врагов, что могли видеть или слышать выстрел. Успех означает, что враги его не заметили. Ведущему стоит скорректировать сложность теста *«Скрытности»* персонажа или *«Бдительности»* его противников, в зависимости от шума, что производит оружие персонажа и других факторов.

Спаситель *(Guardian)*

Уровень: 2

Требования: Ловкость 40

Склонности: Ловкость, Защита

Некоторые гвардейцы испытывают почти фанатичную преданность офицерам или сослуживцам, и готовы отдать свою жизнь, чтобы спасти чужую.

В качестве *реакции*, персонаж может потратить *очко судьбы* и пожертвовать всеми своими действиями в следующем раунде, чтобы поменяться местами с союзником, находящимся не дальше, чем в двух метрах (если между ними нет препятствий). Персонаж становится целью любых атак, изначально нацеленных на союзника.

Товарищ-ветеран *(Veteran Comrade)*

Уровень: 2

Требования: персонаж должен иметь специальность, подразумевающую наличие *товарища*

Склонности: Универсальная, Лидерство

Товарищ этот гвардейца очень опытен или талантлив в чём-то и сражается искуснее, чем средний солдат из их полка. Этот человек способен выполнять сложные тактические манёвры и натренирован слаженно действовать в паре со своим другом, даже в хаосе и сумятице поля брани.

Приобретая этот талант, персонаж обязан выбрать одного из своих *товарищей*. Этот *товарищ* предоставляет персонажу дополнительный бонус +5 к тестам Дальнего боя, исполняя *приказ «Огонь!»*, и дополнительный бонус +5 к тестам Ближнего боя, исполняя *приказ «В бой!»* Кроме того, этот *товарищ* может исполнять *ветеранские приказы* (см. ниже).

Если *товарищ*, для которого приобретался этот талант, погибнет, эффект таланта можно применить к другому *товарищу* (новому или одному из уже имеющихся), когда персонаж поскорбит положенный срок и сможет запросить подкрепления.

Только попробуй сдохнуть! *(Don't You Die on Me!)*

Уровень: 3

Требования: таланты *«Мастер-хирургеон»* и *«Методичный уход».*

Склонности: Интеллект, Знания

Персонаж – искусный медик, который плевать хотел на то, что товарищ по оружию собрался умирать, что бы там не говорил он сам или пессимистичные сослуживцы.

Когда союзник персонажа умирает от *кровотечения* или провала теста характеристики, персонаж может пытаться спасти друга от смерти в течение количества раундов, равного своему бонусу Интеллекта. В течение этого краткого периода времени, персонаж может (если он достаточно близко, чтобы лечить умирающего) потратить *очко судьбы* на то, чтобы предпринять **очень сложный (-30) тест *«Медики»***, с помощью которого можно отвратить смерть. Тест требует полного действия, и персонаж должен тратить *очко судьбы* на каждую попытку пройти его. Если медик сможет пройти этот тест до того, как истечёт указанное выше количество раундов, ему удаётся вытащить друга с того света. Спасённый таким образом персонаж все равно страдает от последствия «смертельного» ранения, таких как потеря конечностей или урон характеристикам.

Удар праведника *(Righteous Blow)*

Уровень: 3

Требования: Ближний бой 45 или Дальний бой 45 или Сила воли 45

Склонности: Сила воли, Нападение

Этот солдат – орудие божественного гнева, несущее правосудие Императора врагам Человечества. Он бьёт без колебаний и повергает своих врагов во имя Бога-Императора. Его разум не одолевают сомнения, а в сердце нет места милосердию. Отвернувшиеся от света Императора обретут прощение лишь в смерти.

Когда атака или психосила персонажа, при совершении которой он набрал три или больше ступеней успеха (в броске на атаку или тесте *сотворения психосилы*), вызывает *праведный гнев*, он делает два броска для определения количества критического урона, что нанёс *праведный гнев* и выбирает наибольший результат.

«Человек, что забыл о своём долге – не человек больше, но меньше, чем зверь. Ему нет места ни среди людей, ни в сердце Императора. Да будет он предан смерти и забвению!»

- выдержка из прим-эдикта святейшего Синода Адептус Министорум

Новые приказы

«Штаб прислал приказ к отступлению. Наш командир смял эту бумажку и громко сказал: «Отступать куда проще после решительной победы» – и приказал готовиться к немедленному отступлению прямо через логово орочьего воеводы»

- гвардеец Петер Иден

Участие в долгих войнах учит солдат разным уловкам и хитростям, помогающим выживать на полях брани сорок первого тысячелетия. Встречаясь с самыми страшными кошмарами галактики с одним лишь лазганом да чувством долга перед Императором, гвардеец должен полагаться на свою сообразительность и подручные средства.

Описанные в этой книге *приказы* может отдавать персонаж своему *товарищу*, или сержант – всему *отделению*. Это скорее тактические, чем стратегические приёмы, помогающие справиться с необычными обстоятельствами и превратить отчаянное положение в чуть более сносное.

Любой игровой персонаж (как *гвардеец*, так и *приписанный специалист*), удовлетворяющий требованиям *приказа*, может приобрести его. *Приказы* разделены на две категории – *простые*, что отражают приёмы и хитрости, доступные любому *товарищу*, и *ветеранские*, исполнять которые могут только *товарищи*-ветераны (см. описание таланта *«Товарищ-ветеран»*). Описанные ниже *приказы* не считаются *обычными* (см. стр. 262 **«Базовой книги правил Only War»**).

Приказы, подобно талантам и умениям, имеют требования, которым персонаж должен удовлетворять перед тем, как приобретать. Каждый *приказ* связан с двумя *склонностями*, что определяют его цену для персонажа в зависимости от того, какие *склонности* есть у последнего. Подробнее см. **таблицу 3-4**.

Таблица 3-4 «Стоимость приказов»

Количество склонностей	Простой	Ветеранский
Две	300 ОО	400 ОО
Одна	450 ОО	600 ОО
Ноль	900 ОО	1200 ОО

Общие приказы

Общие приказы – удел обладателей специальности «Сержант», но иногда персонажи с другими специальностями могут получить доступ к ним. Некоторые из описанных ниже *приказов* являются *общими*. Кроме того, доступом к *общим приказам* обладает специальность «Герой».

Общие приказы действуют на всех *товарищей* (и на *товарищей* отдающего *приказ* персонажа, и на *товарищей* других персонажей), которые могут слышать отдающего *приказ*. Игровые персонажи могут отдавать только один *общий приказ* за ход.

Таблица 3-5 «Новые приказы»					
Приказ	**Тип**	**Требования**	**Склонность 1**	**Склонность 2**	**Описание**
Вперёд, к славе!	Простой (СД)	Заразительная отвага	Товарищество	Нападение	Усиливает *натиск* персонажа
Выручай!	Ветеранский (СД)	Товарищ-ветеран	Ближний бой	Защита	Позволяет перебросить проваленный тест *избегания атаки*
Не спать!	Общий (СД)	Боевое чутьё	Восприятие	Полевые навыки	Предупреждение отряда о засаде
Отвлекающий удар	Простой (ЧД)	Плечом к плечу	Ближний бой	Нападение	*Финт* за свободное действие
Пали без остановки!	Простой (ПД)	Командование+10, Залп лазганов	Дальний бой	Лидерство	Концентрация подавляющего врага огня
Подлатай меня	Ветеранский (ЧД)	Товарищ-ветеран	Универсальная	Знания	Остановка *кровотечения* у персонажа
Прикинься мёртвым!	Простой (ПД)	Обман	Универсальная	Общение	*Товарищ* притворяется мёртвым, дабы избежать внимания врага
Приманка	Простой (ЧД)	Аура власти	Товарищество	Лидерство	Отвлечение врага от персонажа
Стой на страже	Простой (ПД)	Неусыпный страж	Восприятие	Защита	Товарищ встаёт на стражу и предупреждает о появлении врагов
Тактическое отступление	Общий (СД)	Боевое построение	Интеллект	Лидерство	Позволяет *отделению* немедленно совершить *отступление*
Убьём эту хрень!	Ветеранский (ПД)	Орлиный глаз, Товарищ-ветеран	Восприятие	Искусность	Усиление атак персонажа по крупным целям
Через «не могу»!	Ветеранский (ЧД)	Товарищ-ветеран	Товарищество	Общение	Восстановление способности *бегать* для *раненых товарищей*
Штурм помещения	Ветеранский (ЧД)	Товарищ-ветеран	Ловкость	Нападение	Помощь игровому персонажу в зачистке незнакомой области

Вперёд, к славе! *(Forward to Glory!)*

Тип: простой приказ (СД)

Требования: талант *«Заразительная отвага»*

Склонности: Товарищество, Нападение

Сила личности и ораторское искусство персонажа таковы, что даже необстрелянные солдаты готовы броситься за ним в бой и схватиться с врагом.

Персонаж может отдавать этот *приказ* любому числу своих *товарищей*, но все они обязаны находится в *контакте* с ним. Отдавая этот *приказ*, персонаж обязан выбрать цель и предпринять **трудный (-10) тест *«Командования»*** с бонусом +10 за каждого *товарища*, исполняющего *приказ*. Если персонаж до конца своего хода будет совершать *натиск*, в ходе него он может переместиться на +X метров и нанести +X единиц урона в ближнем бою, где X равен количеству ступеней успеха в тесте *«Командования»*. Персонаж может отдавать этот *приказ* только один раз за бой, и для его отдачи хотя бы один из *товарищей* персонажа должен быть в *контакте* с ним.

Выручай! *(Intervention)*

Тип: ветеранский приказ (СД)

Требования: талант *«Товарищ-ветеран»*

Склонности: Ближний бой, Защита

Этот персонаж и его товарищ много сражались бок о бок и научились защищать один другого и вовремя приходить друг другу на помощь. И хотя такая тактика позволила им оставаться в живых достаточно долго, чтобы отточить её, лезть под вражий клинок, чтобы отбить выпад, нацеленный в друга, всё-таки очень опасно.

Персонаж может перебросить проваленный тест *«Парирования»* или *«Уклонения»* против атаки в ближнем бою (он обязан принять результат переброса, даже если он хуже). Однако если он провалит и этот тест, атака попадёт в его *товарища*. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*. Этот *приказ* можно отдавать только один раз за раунд.

Не спать! *(Eyes Up)*

Тип: общий приказ (СД)

Требования: талант *«Боевое чутьё»*

Склонности: Восприятие, Полевые навыки

Персонаж всегда начеку, вечно ищет малейшие признаки приближения врага, тщательно высматривая противников, рыскающих в зарослях, тёмных углах или среди руин. Замечая врага, он немедленно даёт знать об этом отделению, надеясь, что все предупредят друг друга об опасности так быстро, как это возможно.

В начале боя персонаж может предпринять **средний (+0) тест Восприятия**, если он не захвачен *внезапностью*. В случае успеха, все персонажи игроков и находящиеся в *контакте* с ними *товарищи* получают бонус +2 к инициативе и не считаются застигнутыми *внезапностью* во время первого раунда боя, даже если они должны были быть застигнуты ей по общим правилам.

Отвлекающий удар *(Distracting Strike)*

Тип: простой приказ (ЧД)

Требования: талант *«Плечом к плечу»*

Склонности: Ближний бой, Нападение

В хаосе и сумятице ближнего боя, товарищ персонажа ступает вперед, чтобы нанести удар, который выявит слабость в защите врага, позволив своему другу воспользоваться этой брешью, и сразить отвлекшегося противника точным выпадом.

Перед своей следующей атакой в ближнем бою, персонаж может совершить *финт* со штрафом -10 в качестве свободного действия. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ.*

Пали без остановки! *(Five Rounds Rapid)*

Тип: простой приказ (ПД)

Требования: умение *«Командование»* на уровне +10, талант *«Залп лазганов»*

Склонности: Дальний бой, Лидерство

Персонаж отлично знает, что его грозный лазган становится намного более грозен, когда вместе с ним огонь ведёт много других лазганов. Потому персонаж и его товарищ безустанно тренировались синхронизировать свои выстрелы, полагая, что даже если их совместной огневой мощи будет недостаточно, чтобы убить врага, она сможет хотя бы подавить его жестокостью и количеством лазразрядов.

Персонаж может отдавать этот *приказ* любому числу своих *товарищей*, но все они обязаны находиться в *контакте* с ним и потратить на исполнение полное действие. Отдавая этот *приказ*, персонаж обязан выбрать цель и предпринять **трудный (-10) тест *«Командования»*** с бонусом +10 за каждого *товарища*, исполняющего *приказ*. В случае успеха, следующая стрелковая атака персонажа получит свойство *«Оглушающее (X)»*, где X равен количеству ступеней успеха в тесте *«Командования»*. Персонаж может отдавать этот *приказ* только один раз за бой, и для его отдачи хотя бы один из *товарищей* персонажа должен быть в *контакте* с ним.

Подлатай меня *(Patch Me Up)*

Тип: ветеранский приказ (ЧД)

Требования: талант *«Товарищ-ветеран»*

Склонности: Универсальная, Знания

Персонаж научил товарища помогать ему промывать и перевязывать раны наилучшим образом, чтобы даже раненым он мог вести бой дальше.

Отдавая этот приказ, персонаж обязан предпринять **средний (+0) тест Интеллекта** или **рутинный (+20) тест *«Медики»*** для того, чтобы на пальцах объяснить *товарищу*, что делать с раной. В случае успеха, *товарищ* мгновенно останавливает *кровотечение* персонажа. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ.*

Прикинься мёртвым *(Play Dead)*

Тип: простой приказ (ПД)

Требования: умение *«Обман»*

Склонности: Универсальная, Общение

Хотя многие выдающиеся воины Имперской Гвардии считают ниже своего достоинства притворяться мёртвыми, дабы избежать внимания врага, да и комиссары, в лучшем случае, хмурят брови, завидев подобное, эта почтенная тактика может оказаться бесценной для выживания на поле брани.

Персонаж приказывает своему *товарищу* упасть наземь и прикинуться мёртвым, чтобы не словить пулю. Если этот *товарищ* находится вне *контакта*, противники не будут реагировать на него до тех пор, пока не окажутся в пяти метрах от мнимого покойника и не пройдут **простой (+10) тест *«Бдительности»***. Если этот *товарищ* находится в *контакте* с персонажем, вражеские атаки будут попадать по нему, только если в броске на попадание выпадет «11»; все остальные атаки попадают по персонажу.

Прикидывающийся мёртвым *товарищ* не может двигаться и предпринимать каких-либо действий. *Товарищ* обязан слышать персонажа, чтобы принять этот *приказ.*

Приманка *(Draw Away)*

Тип: простой приказ (ЧД)

Требования: талант *«Аура власти»*

Склонности: Товарищество, Лидерство

Стремясь заманить врага в опасное положение или просто отвести огонь от себя, персонаж приказывает товарищу как угодно отвлечь внимание противника.

Отдавая этот *приказ*, персонаж обязан выбрать одного противника, находящего в поле своего зрения, и предпринять **трудный (-10) состязательный тест *«Командования»*** против **Интеллекта** этого врага. Если персонаж побеждает в тесте, враг меняет приоритеты и свой следующий ход тратит на то, чтобы приблизиться к *товарищу* персонажа или атаковать его. *Товарищ* обязан слышать персонажа, но быть вне *контакта*, чтобы принять этот *приказ*.

Стой на страже *(Stand Watch)*

Тип: простой приказ (ПД)

Требования: талант *«Неусыпный страж»*

Склонности: Восприятие, Защита

Жестом персонаж посылает товарища следить за тёмным коридором, рощицей или иной подозрительной областью. Доверив это дело другу, гвардеец может заняться более насущными проблемами.

Получив этот приказ, *товарищ* остаётся в указанном месте до тех пор, пока не будет отозван, и ведёт наблюдение за участком, попадающим в 45-градусный угол. До тех пор, пока *товарищ* занят этим, появляющиеся с этого направления враги не могут захватить персонажа *внезапностью*. Кроме того, будучи атакованным с этого направления, персонаж получает бонус к инициативе, равный своему бонусу Восприятия. *Товарищ* обязан слышать персонажа, чтобы принять этот *приказ* и предоставлять персонажу описанные выше преимущества.

Тактическое отступление *(Tactical Repositioning)*

Тип: общий приказ (СД)

Требования: талант *«Боевое построение»*

Склонности: Интеллект, Лидерство

Окрик персонажа призывает бойцов прекратить рукопашную и, разорвав дистанцию с врагом, отойти на более удобные рубежи. Он приказывает каждому из товарищей обрушить на врага дождь лазерных разрядов в попытке дезориентировать его и дать отделению отступить и занять новые огневые позиции.

Отдавая этот *приказ*, персонаж обязан предпринять **средний (+0) тест *«Командования»***. Каждый персонаж, находящийся в *контакте* со своим *товарищем*, может немедленно совершить действие *«Отступление»* в качестве свободного действия. Однако сделав это, персонаж теряет одно частичное действие в своем следующем ходу.

Убьём эту хрень! *(Bring It Down!)*

Тип: ветеранский приказ (ПД)

Требования: таланты *«Орлиный глаз»* и *«Товарищ-ветеран»*

Склонности: Восприятие, Искусность

Простым воинам Имперской Гвардии часто приходится повергать гигантских врагов и боевые машины с минимальной поддержкой (или погибать, пытаясь сделать это). Пережившие подобные схватки учатся находить и использовать уязвимости у неприятеля, которого нет надежды уничтожить обычной лобовой атакой. Один из лучших способов справиться с таким врагом – сконцентрировать огонь на небольшом участке. Персонаж призывает своего товарища сосредоточить стрельбу для того, чтобы вместе пробить брешь во вражьей броне.

Отдавая этот *приказ*, персонаж обязан выбрать цель, обладающую особенностью *«Размер (Крупный) (5)»* или больше, и предпринять **средний (+0) тест Восприятия** для того, чтобы направить огонь своего *товарища* в нужную точку. В случае успеха, следующая атака персонажа по этой цели, проведенная стрелковым оружием, получает либо +X к бронебойности, либо особенность *«Разящее (X)»*. X равен количеству ступеней успеха в тесте Восприятия. *Товарищ* обязан слышать персонажа, чтобы принять этот *приказ*.

Через «не могу»! *(Fight Through The Pain!)*

Тип: ветеранский приказ (ЧД)

Требования: талант *«Товарищ-ветеран»*

Склонности: Товарищество, Общение

Персонаж убеждает или заставляет товарища сражаться, несмотря на раны и возможные последствия превозмогания боли. Его слова могут произвести эффект, превосходящий даже необсуждаемые приказы вышестоящих офицеров и оказаться жизненно важным для выполнения боевой задачи.

Отдавая этот *приказ*, персонаж обязан выбрать одного из своих *товарищей*, находящегося в состоянии *«Ранен»* и предпринять **рутинный (+20) тест *«Обаяния»*** или ***«Запугивания»***. В случае успеха, *товарищ* вновь обретает способность *бегать* до конца сцены, но всё равно считается *раненым*. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*.

Штурм помещения *(Breaching Drill)*

Тип: ветеранский приказ (ЧД)

Требования: талант *«Товарищ-ветеран»*

Склонности: Ловкость, Нападение

Этот персонаж и его товарищ вместе прошли долгую ульевую войну и отлично научились сражаться заваленных хламом коридорах, тесных комнатах и других местах, где их может подстерегать враг. Знаком персонаж велит товарищу прикрыть его, когда он входит в неизвестную комнату или заворачивает за угол, дабы быть уверенным, что ни один закуток не останется без внимания, и ни один враг не скроется от них.

Когда персонаж впервые входит в помещение, которое он никак не может осмотреть заранее (заходит за поворот, открывает дверь, пролезает в люк и т. д.), он получает бонус +2 к инициативе. Кроме того, в первый раунд боя, каждый враг, чья инициатива оказались ниже полученной персонажем, считается застигнутым *внезапностью*. *Товарищ* обязан быть в *контакте* с персонажем, чтобы принять этот *приказ*. Этот *приказ* нельзя отдавать в ходе боя, в котором персонажи уже определили свою инициативу.

Расширенный арсенал

«Ты видел это? Пять миллионов крупнокалиберных патронов, пятьсот тысяч стандартных батарей и тонна фраг-гранат «Хетт М38». Воистину, блаженны оружиетворцы»

- интендант Скарвен Нетейн

Неисчислимые полки Имперской Гвардии находят применение потрясающему многообразию оружия и другого снаряжения. Несмотря на все старания Департаменто Муниторум по насаждению единых стандартов, чудовищные размеры армий, которые ему надо снабжать и особенности, что разные миры-кузницы и ульевые мануфакторумы вносят в конструкцию своей продукции, приводят к огромным различиям даже в таком расхожем элементе экипировки как вездесущий лазган. **Глава VI «Арсенал»** в **«Базовой книге правил Only War»** предлагает немало вещей, которыми игроки могут снарядить своих персонажей или встретить в руках врагов. Этот раздел представляет игрокам и ведущим новое снаряжение, как используемое самыми знаменитыми полками Империума, так и распространенное только на Внешнем фронте.

Все перечисленное ниже снаряжение может использоваться вместе с правилами из раздела **«Разнообразие моделей снаряжения»** (см. ниже) и служить источником вдохновения для игроков, придумывающих уникальные образцы оружия и экипировки для своих собственных полков.

Игроки могут получать предметы из этого раздела или получать их в числе *запрашиваемого снаряжения* в соответствии с общими правилами тестов *снабжения*, описанными в **«Базовой книге правил Only War»** в **главе VI «Арсенал»**.

Использование «Расширенного арсенала»

С разрешения ведущего, игроки могут включать описанные в этой книге предметы в *стандартный полковой набор*. Их стоимость рассчитывается исходя из *доступности*, как это описано на стр. 66 **«Базовой книги правил Only War»**.

Ведущий также может позволить заменить некоторые предметы из *стандартного набора* на те, что описаны в этой книге, если сочтёт это разумным и подходящим для рассматриваемого полка. Например, он может разрешить за пять очков заменить лазпистолет (главное оружие) не на лазган М36, а на лазган модели «Люций». Возможность замены всегда остаётся на усмотрение ведущего.

Стрелковое оружие

«Я видел, как орк разорвал человека на части одной левой, и как ещё более кошмарные ксеносы превращали людей в кровавые клочья во мгновение ока. Офицеры и комиссары могут выпендриваться цепными мечами и силовыми кулаками сколько угодно, но мне дайте пушку – лучше дальнобойную и скорострельную»

- гвардеец Флейн, хредринский 6-й пехотный

Имперская Гвардия использует против врагов человечества огромный ассортимент всевозможного стрелкового оружия – от скромных лазганов до чудовищно разрушительных макроорудий. Пусть людям недостаёт грубой силы орков или смертоносной эльдарской грации – со стволом не поспоришь.

Лазерное оружие

Лазерное оружие бывает самым разным – от надёжных и практичных лазганов до могучих лазпушек, что устанавливают на боевую технику. Особенно оно славится экономичностью боезапаса, что позволяет имперским гвардейцам сражаться без частых пауз на перезарядку и перемалывать врагов в пыль бесконечным шквалом огня. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Лазерное)»*.

Лазерный пистолет модели «Аккатран Mk II»

Любимый офицерами элизийских десантных частей, «Аккатран Mk II» испускает более мощные разряды, чем лазпистолеты других моделей. «Аккатран Mk II» был изначально приспособлен для заряжания стандартными батареями для лазганов – настолько он прожорлив. Потому этот пистолет тяжелее большинства собратьев, но в ближнем бою это с лихвой искупается мощностью. Лазпистолет модели «Аккатран Mk II» имеет правило *Регулировка мощности* (см. стр. 170 **«Базовой книги правил Only War»**).

Лазган модели «Аккатран Mk IV»

«Аккатран Mk IV» – сконструированный по схеме «буллпап» лазган, широко применяемый в элизийских десантных частях. Эта модель оснащена встроенным фонариком – он питается от той же батареи, что и само оружие, но потребляет совершенно ничтожное количество энергии, которое не сказывается на величине боезапаса. Компактность конструкции также достигается расположением батареи за рукоятью. Размеры этого лазгана отлично подходят для десантных операций, столь часто проводимых элизийскими частями – из него легко целиться на ближней дистанции или стрелять от бедра. Также малый вес «Аккатрана Mk IV» позволяет солдату нести больше снаряжения, что может быть особенно важно для полков, предпочитающих высадку на гравишютах любым другим способам развертывания.

Стреляя из «Аккатрана Mk IV» одновременно с другим персонажем (что возможно при действиях *«Выжидание»* и *«Контроль сектора»*), персонаж, использующий лазган модели «Аккатран», получает бонус +10 к тесту, определяющему, какой персонаж будет действовать первым.

Лазган «Аккатран Mk IV» имеет правило *Регулировка мощности* (см. стр. 170 **«Базовой книги правил Only War»**).

Лазган модели «Люций № 98»

Знаменитое оружие корпусов смерти Крига, лазганы модели «Люций» работают в диапазоне двадцать один мегатул, но могут питаться от стандартизированных Муниторумом батарей. Вследствие этого, такие лазганы совершают более мощные выстрелы, но заметно быстрее истощают батареи. Также это создает сильную нагрузку на оружие, ограничивая скорострельность и повышая нагрев, из-за вдоль ствола у «Люция» установлены теплоотводящие кольца. Это оружие от быстрого перегрева при стрельбе с повышенной мощностью, но такая мелочь не слишком беспокоит известных своим стоицизмом криганцев.

Лазган «Люций № 98» имеет правило *Регулировка мощности* (см. стр. 170 **«Базовой книги правил Only War»**). Однако, стреляя со *средней мощностью*, «Люций» получает свойство *«Ненадёжное»*, а стреляя с *высокой мощностью* – свойства *«Ненадёжное»* и *«Перегревающееся»*.

Таблица 3-6 «Стрелковое оружие (Лазерное)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Лазпистолет «Аккатран Mk II»	Пистолет	40 м.	1/2/-	1к10+3 Э	0	60	ПД	Надёжное	2 кг	Средний
Лазган «Аккатран Mk IV»	Лёгкое	80 м.	1/3/-	1к10+3 Э	0	60	ПД	Надёжное	4 кг	Средний
Лазган «Люций»	Лёгкое	100 м.	1/-/-	1к10+5 Э	0	35	ПД	-	5 кг	Средний

Штурмовой лазган

Эта местная вариация стандартной модели «Кантраэль» очень популярна среди бронтских полков, стремящихся поддерживать репутацию этого лазгана как холодного оружия среди каликсидских военных. Штурмовой лазган примечателен неотъёмным штыком и деревянным цевьём и отлично сбалансирован для ближнего боя, в котором так хороши бронтцы. В ближнем бою штурмовой лазган считается копьём.

Таблица 3-Б-1 «Бронтское оружие»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Штурмовой лазган	Лёгкое	100 м.	1/3/-	1к10+3 Э	0	60	ПД	Надёжное	5 кг	Очень редкий

Стабберное оружие

Хотя огнестрельное оружие не настолько практично и надёжно, как лазерное, им не брезгуют многие полки Имперской Гвардии, а его универсальность превозносят по всему Империуму Человечества. Особенно последняя отражается в возможности свинцемётов вести огонь разными типами боеприпасов, дающей стрелку определённые преимущества над противником. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Стабберы)»*.

Пистолет «Потрошитель»

«Потрошитель» – это модифицированный автопистолет, ведущий огонь бронебойными токсичными пулями, способными свалить даже самого крупного врага или хищника одной короткой очередью. Боеприпасы «Потрошителей» с диамантиновыми наконечниками способны пробивать панцирные или даже силовые доспехи так же легко, как шкуру какого-нибудь ксенозверя. Вонзаясь в мягкие ткани, осколки пули одновременно извергают содержащийся внутри токсин. Если сами крупнокалиберные пули не убьют врага, смесь жутких ядов непременно довершит начатое.

Пистолеты «Потрошитель» используют особенно специфичный тип боеприпасов и не могут вести огонь другими необычными боеприпасами.

Флотский пистолет

Существует много видов флотских пистолетов, самые знаменитые из которых названы в честь главных крепостей сегментумов майорис, такие как происходящие с Кипры Мунди «Железные когти». Это тяжелые автоматические пистолеты, известны прочной конструкцией, благодаря которой ими можно, при необходимости, раздавать тяжёлые удары в ближнем бою. Флотские пистолеты используют специальные осколочные боеприпасы, оказывающие совершенно чудовищный эффект на незащищённую броней плоть. Такое оружие выдаётся только экипажам Имперского Флота и никогда – Гвардии. Тем не менее, солдаты часто разживаются этими пистолетами на память об определённом путешествии – когда подобное сходит им с рук. Это оружие, происходящее со знаменитых кораблей или баз Флота, очень высоко ценится, особенно среди офицеров некоторых полков.

Флотские пистолеты используют специальные боеприпасы; их можно заряжать и другими патронами подходящего калибра, в том числе необычными боеприпасами, но тогда это оружие потеряет свойство *«Разрывающее»*.

Болтерное оружие

Болтерное оружие – выбор многих комиссаров и командиров Имперской Гвардии. Их знаменитая смертоносность – символ жестокого благочестия, что Бог-Император требует от каждого гвардейца, и сурового наказания для тех, кто подвёл Его. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Болтерное)»*.

Болт-пистолет модели «Хеш M38 Mk II»

Этот пистолет, происходящий с таинственных Станков и редко встречающийся вне рядов Адептус Механикус, никогда не был стандартизирован Муниторумом за свой темпераментный характер, вызывающий большие сложности в обслуживании, даже по стандартам болтерного оружия. Считается, что M38 Mk II был создан для людей, знакомых с тайнами стрелкового оружия ближе, чем даже августейшие члены Имперской Гвардии. Тем не менее, техножрецы Станков ценят эти пистолеты и не испытывают таких проблем с их машинными духами, с коими сталкиваются не посвященные в технологические секреты стрелки. Отличающий Mk II барабанный магазин позволяет вести более плотный огонь, чем большинство болт-пистолетов, но чаще приводит к неисправностям.

Болт-пистолет модели «Хеш M38 Mk II» получает свойство *«Ненадёжное»* при стрельбе *короткими очередями*.

Зажигательное оружие

Ничто так не выражает фанатичное преклонение перед Богом-Императором Человечества, как омовение врагов Его в пылающем прометии. Их предсмертные крики – последняя плата за совершенные преступления. Потому многие члены Адептус Министорум, включая священников, что служат бок о бок с гвардейцами, часто используют огнемёты. Такое оружие бесценно в боях на короткой дистанции – в густых джунглях или городах. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Зажигательное)»*.

Штурмовой огнемёт модели «Аид Mk III»

Модель «Аид» оснащена длинным узким стволом и прочным шлангом, соединяющим его с заплечным баком. Такая конструкция позволяет увеличить носимый боезапас и сохранить само оружие лёгким. Это делает «Аид» идеальным огнемётом для отрядов, которым нужна высокая подвижность. Простая конструкция Mk III принесла ему славу надёжного и практичного оружия, и многие лёгкие пехотные полки предпочитают «Аид» более убийственным аналогам.

Таблица 3-7 «Стрелковое оружие (Стабберы, болтерное и зажигательное)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Пистолет «Потрошитель»	Пистолет	30 м.	1/2/-	1к10+3 У	5	8	ПД	Разрывающее, Отравленное (2)	4 кг	Чрезвычайно редкий
Флотский пистолет	Пистолет	20 м.	1/3/-	1к10+4 У	0	6	ПД	Разрывающее	3 кг	Редкий
«Хеш M38 Mk II»	Пистолет	25 м.	1/3/-	1к10+5 В	4	12	2 ПД	Разрывающее	4 кг	Очень редкий
Штурмовой огнемёт модели «Аид Mk III»	Основное	20 м.	1/-/-	1к10+4 Э	2	10	2 ПД	Огненное, Распыляющее, Надёжное	12 к	Скудный

Низкотехнологичное оружие

Многие полки используют то или иное низкотехнологичное оружие наряду с основным. Оно может выглядеть примитивным, но уже не раз доказывало свою убийственную эффективность на хаотичных полях брани сорок первого тысячелетия, где нельзя целиком полагаться на технологии, а доступность иногда играет более важную роль, чем голая огневая мощь. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Низкотехнологичное)»*.

Дротик

Такие копья, предназначенное для метания, а не ведения ближнего боя, в ходу на множестве миров по всей галактике. Это простое, но эффективное охотничье оружие сможет сделать любой мало-мальски опытный человек прямо в поле. Хотя дротики можно использовать для ближнего боя, они не предназначены для этого, будучи легче и короче обычных копий.

Будучи применённым в ближнем бою, дротик считается копьём со свойством *«Примитивное (7)»*.

Духовая трубка

Духовая трубка, простое, но невероятное эффективное оружие, придуманное в далекие и забытые эпохи, представляет собой просто полую трубку, с помощью которой владелец направляет свои выдохи, ведя огонь маленькими иглами. Последние обычно очень малы, чтобы сами по себе причинить серьёзный урон, так что их часто смазывают ядом. Духовую трубку просто сделать и легко спрятать. Единственная трудность в их применении – это раздобыть необходимый яд.

Метательный нож

Присущая столь любимому ветеранами и солдатами элитных полков метательному ножу простота заставляет многих недооценивать это оружие. В руках умелого воина, такой нож может оборвать жизнь часового не хуже выстрела и намного бесшумнее, чем это позволит любой глушитель. Впрочем, лёгкий клинок и утяжелённая рукоять делает это оружие не только идеальным для метания, но и малополезным в ближнем бою.

В крайнем случае, метательный нож можно использовать в ближнем бою. Он будет считаться ножом со свойством *«Несбалансированное»*.

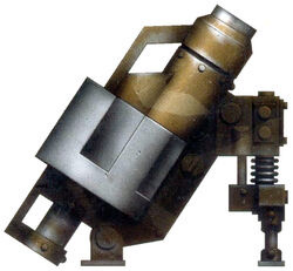
Устройство для подачи сигналов бедствия каликсидского пехотинца Mk II

Устройство для подачи сигналов бедствия Mk II специально сконструировано так, чтобы им можно было пользоваться, не имея никаких особых навыков. Оно выглядит как большой переломный пистолет с широким стволом. Единственный правильный способ использовать эту штуку – поднять стволом вверх и нажать на спуск, что выпустит в небо ярко светящийся снаряд. Он содержит вступающее в самоподдерживающуюся экзотермическую реакцию химическое соединение, поставляемое Адептус Механикус, что создаёт яркий источник света, зависающий в воздухе и легко различимый в ночи или темноте. Необычный алхимический состав позволяет снаряду сверкать почти в любой среде, даже под водой. В случае непосредственной опасности, многие гвардейцы считают Mk II неплохим, пусть неточным, оружием. Некоторые полки числят такие устройства среди своего базового снаряжения, другие утратили право на это из-за постоянного неправильного использования.

Пусковое оружие

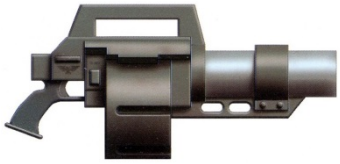
Пусковые установки позволяют солдатам запускать снаряды по целям, находящимся за пределами дальности броска гранаты или даже за пределами прямой видимости, ведя огонь гранатами, ракетами и минами так далеко и точно, как их не может забросить большинство гвардейцев. Такое оружие чрезвычайно универсально и, в зависимости от цели и ситуации, может заряжаться самыми разными типами боеприпасов. Хотя особые снаряды сперва необходимо достать, что бывает не проще, чем раздобыть само оружие. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Пусковое)»*.

Автоматический миномёт, модель «Аккатран Mk IX»



Предназначенный для огневой поддержки с близкой дистанции автоматический миномёт «Аккатран Mk IX» оснащен встроенным магазином на пять мин, который можно опустошить одним залпом. Установленным Mk IX можно управлять с расстояния, используя пульт, действующий на дистанции приблизительно сто метров – немного меньше или больше, в зависимости от условий среды и вокспомех. Одно из преимуществ «Аккатрана» – он способен служить наводчиком сам себе. Mk IX может вести огонь одиночными, как большинство других миномётов, а может выпалить сразу все пять снарядов, устраивая мощный сосредоточенный обстрел, исходящий с одной точки.

Автоматический гранатомёт, модель «Восс Mk V»



Некоторые солдаты не любят «Восс Mk V» за недостаток точности, но даже они не могут отрицать его разрушительную мощь. Внешне напоминающий любой другой гранатомёт с барабанным магазином, «Восс» вращается куда стремительнее и способен палить так быстро, как стрелок будет нажимать на спуск. Эта высокая скорострельность очень подходит для десантников и других элитных полков, которым не хватает традиционной для линейных частей многолюдности. Даже если на стороне врага численное превосходство, залп из автоматического гранатомёта способен уравнять шансы.

Пусковая установка, модель «Ахиллес Mk III» («Открывашка»)

«Ахиллес Mk III» – представитель категории лёгких ракетных пусковых установок. Во многих полках их называют метким жаргонным словечком «открывашка» за полезность в борьбе с танками и другими бронемашинами. Открывашки не такие тяжёлые и громоздкие, как большинство других ракетных установок, но не менее разрушительны. Меньший вес приносит открывашкам обожание в лёгких пехотных полках, которых мало волнует невеликая дальность и точность таких установок.

Гранаты, ракеты и мины

Имперская Гвардия применяет множество типов гранат и ракет для пусковых и артиллерийских установок. Возможность использовать разные боеприпасы, в зависимости от обстановки и противника и делает это оружие столь универсальным; по крайней мере, для тех полков, что могут вытянуть у Департаменто Мунитorум нужные снаряды.

Гранаты, ракеты и мины используются, соответственно, в гранатомётах, ракетных установках и миномётах (гранаты также можно метать).

Граната «Железоточец»

Редкие гранаты «Железоточец» начинены чрезвычайно сильной кислотой, способной в считанные мгновенья разъесть даже закалённую пласталь. Никакой легкодоступный материал не может надежно удерживать кислоту внутри гранаты – потому в каждую встроен слабый гравитационный генератор, удерживающий кислоту в нескольких миллиметрах от стенок корпуса. При активации гранаты гравитационное поле отключается ровно через три секунды, высвобождая смертоносную начинку. Эти гранаты очень полезны при правильном применении, но требуют точного расчёта времени. Это, а также относительная редкость составляющих, приводят к тому, что «Железоточцев» редко встретишь за пределами отдающих им особенное предпочтение полков – таких как савларские хим-псы или орнские свежеватели.

Если при атаке гранатой «Железоточец», результат броска на попадание указывает, что произошла *осечка*, граната взрывается в руке солдата при результате «7», «8», «9» и «10», а не только «10».

Маккавейская фраг-граната

Эти фраг-гранаты, взрывчатое вещество в которых смешано с благословлённой землёй планеты Маккавей Квинтус, считаются святыми и высоко ценятся набожными гвардейцами. Такое оружие не достанешь через каналы поставок Департаменто Мунитorум – скорее нужно обратиться к священнику. Маккавейские гранаты – самые известные представители своего типа; многие гвардейцы запасаются камешками, горстями земли или фрагментами каменной кладки с каждого мира-храма, который им довелось защищать, и которыми можно будет начинить боеприпасы. Само наличие такого оружия положительно сказывается на боевом духе солдат, несущих в бой частицу святого места. Для того чтобы гвардеец успел воздать хвалу Императору, Маккавею Квинтус, и вновь Императору, маккавейские гранаты традиционно имеют трёхсекундную задержку.

Наличие хотя бы одной святой фраг-гранаты маккавейской в *отделении* предоставляет всем его членам бонус +5 к тестам Силы воли, сделанным для сопротивления эффектам *страха* и *подавления огнём*. Когда последняя из имеющихся святых гранат будет истрачена, бонус пропадёт. Однако если эта граната была использована во время атаки, что убила хотя бы одного врага или нанесла критический урон хотя бы одному врагу, бонус сохраняется до конца игровой встречи, даже если все гранаты будут израсходованы. Маккавейские фраг-гранаты – всегда *хорошего* или *высшего качества*.

Трубный заряд

Универсальные трубные заряды (они же «фраг-трубы») – взрывчатка, с немалым успехом применяемая многими гвардейцами-ветеранами, более мощная, чем фраг-гранаты и куда более ухватистая, чем громоздкие подрывные заряды. Пусть им недостаёт дальности броска первых и грубой мощи вторых – многие полки, полагающиеся на подвижность, скрытность и тактику диверсий, ценят это оружие, видя в нём золотую середину. Это простая взрывчатка, достать и использовать которую куда проще, чем мельтабомбы, а угрозу лёгкой технике и пехоте она представляет не меньшую.

Стандартный трубный заряд активируется отрыванием маленького кусочка с одной стороны и взрывается спустя пять секунд. Один из несколько зарядов можно подсоединить к часовому механизму или детонатору, что часто и делают при организации диверсий и ловушек.

Установка трубного заряда требует **рутинного (+20) теста *«Пользования техники»***. Каждый дополнительный трубный заряд увеличивает наносимый взрывом урон на +2, а показатель свойства *«Взрыв»* – на +1. Профиль трубного заряда из **таблицы 3-10 «Гранаты, ракеты и мины»** подразумевает один заряд, но несколько зарядов, объединенных в связку или цепочку можно метать по обычным правилам метания предметов (стр. 34 **«Базовой книги правил Only War»**).

Таблицы 3-8 «Стрелковое оружие (Низкотехнологичное)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Дротик	Метательное	БС×3 м.	1/-/-	1к10 Р	0	1	-	Примитивное (8)	0,5 кг	Обычный
Духовая трубка	Лёгкое	10 м.	1/-/-	1к5+2 У	0	1	ЧД	Отравленное (0)	0.5 кг	Обычный
Метательный нож	Метательное	БС×2 м.	1/2/-	1к5+3 Р	0	-	-	Точное	0,5 кг	Обычные
Устройство подачи сигналов бедствия	Пистолет	15 м.	1/-/-	1к10+1 Э	0	1	ЧД	Огненное, Надёжное, Неточное	2 кг	Обычный

Таблица 3-9 «Стрелковое оружие (Пусковое)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
«Аккатран Mk III»	Тяжёлое	25-200 м.	1/-/5	†	†	5	4ПД	Навесное, Неточное †	50 кг	Очень редкий
«Восс Mk V»	Лёгкое	40 м.	1/3/-	†	†	6	2ПД	Неточное †	12,5 к.	Скудный
«Открывашка»	Тяжёлое	250 м.	1/-/-	†	†	1	ПД	Неточное †	20 кг	Скудный

† Урон, бронебойность и свойства пускового оружия, что может использовать разные типы боеприпасов, зависят от используемой гранаты, ракеты или мины.

Таблица 3-10 «Стрелковое оружие (Гранаты, ракеты и мины)»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Граната «Железоточец»	Метательное	БС×3 м.	1/-/-	2к10 Э	5	1	-	Взрыв (2), Коррозийное	0,5 кг	Очень редкая
Маккавейская фраг-граната	Метательное	БС×3 м.	1/-/-	2к10+1 В	0	1	-	Взрыв (3), Освященное	0,5 кг	Редкая
Трубный заряд	Метательное	БС×3 м.	1/-/-	3к10 В	0	1	-	Взрыв (4)	1 кг	Скудный

Холодное оружие

«Оборона – занятие для пораженцев. Победу можно одержать только в наступлении! Её можно вырвать у врага только в атаке! Так что мы будем теснить наших врагов снова и снова, до тех пор, пока не сокрушим их во имя Его! Адъютант, мою саблю!»

- лорд-генерал Стокк Геор при осаде Гархайва

Несмотря на то, что Имперская Гвардия применяет множество видов стрелкового оружия, битвы нередко превращаются в жестокие схватки, в которых гвардейцы, примкнув штыки, отчаянно бьются со свирепыми предателями и жестокими ксеносами. Хотя обычный гвардеец располагает лишь ножом или даже только прикладом лазгана, офицеры, особые подразделения или даже целые полки, призванные с миров, обладающих сильными традициями ближнего боя, вооружаются более подходящим оружием – от костяных топоров до цепных мечей и ещё более смертоносных игрушек.

Цепное оружие

Многие гвардейцы привычны к характерному рёву цепных мечей, ведь это жестокое оружие пользуется любовью многих командиров и комиссаров. Цепные мечи в руках праведных воинов Империума уничтожают еретиков и ксеносов, а жалкие пародии на это могучее оружие нередко увидишь в руках отвратительных чужаков, таких как орки или эльдары. Ещё хуже то, что на когда-то благородные клинки могут наложить свои нечестивые руки предатели или слуги Тёмных богов. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Цепное)»*.

Цепное копьё

Такие копья, используемые в некоторых полках лихих всадников, сочетают длину древкового оружия со скрежещущей яростью цепного. Существует множество типов этих копий – модель зависит от мира-кузницы и эпохи создания, но все они одинаково смертоносны. Это двуручное холодное оружие.

Цепной топор

Цепные топоры, что чаще встретишь в руках отступников и предателей, чем имперских гвардейцев, жертвуют присущим цепным мечам балансом и возможностью вести эффективную защиту в пользу грубой силы. Широкое лезвие такого топора, полное рядов ревущих монозаточенных зубьев может легко отрубать руки и проламывать даже самые надёжные доспехи.

Цепной топор – это одноручное холодное оружие. Однако если владелец будет держать топор двумя руками, тот получит +2 к бронебойности, потеряет свойство *«Несбалансированное»* и получит свойство *«Громоздкое»*.

Цепной нож

Цепной нож – это самое маленькое (размером всего лишь с большой армейский нож) и совершенно не выглядящее опасным оружие, чьи движущиеся на высокой скорости зубья, однако же, позволяют одним слабым скользящим ударом распороть врагу брюхо. Один удар таким ножом причиняет страшные раны и позволяет владельцу буквально распотрошить врага – чтобы сотворить то же обычным кинжалом, понадобиться здорово постараться.

Цепной цеп

Сочетающий неизбирательную смертоносность цепного меча и жестокость цепа, цепной цеп – это оружие для тех, чья вера в Императора поистине непоколебима и неоспорима. Пучок адамантиевых кабелей соединяет оснащённую переключателем жёсткую рукоять и ударную часть, пересечённую четырьмя рядами прожорливых зубов. Это оружие самим своим видом напоминает всем и каждому, что вера его владельца не запятнана страхом смерти.

Удары цепным цепом вызывают *праведный гнев* при выпадении 9 и 10 в бросках на урон. Если владелец цепного цепа проваливает тест Ближнего боя на количество ступеней провала, превышающее его бонус Ближнего боя, атака рассчитывается как успешно попавшая по нему. Это двуручное холодное оружие.

Таблица 3-11 «Холодное (Цепное)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Цепное копьё	Холодное	-	1к10+3 Р	2	Бритвенной остроты, Несбалансированное, Разрывающее	12 кг	Очень редкая
Цепной топор	Холодное	-	1к10+3 Р	2	Несбалансированное, Разрывающее	11 кг	Редкий
Цепной нож	Холодное	-	1к10+1 Р	2	Разрывающее	4 кг	Очень редкий
Цепной цеп	Холодное	-	1к10+4 Р	2	Гибкое, Громоздкое, Разрывающее	14 кг	Очень редкий

Силовой двуручный меч «Уоллер Мк IV»

Как очевидно из названия, такие клинки длиннее обычных силовых мечей, и их нужно держать двумя руками. «Уоллеры» очень популярны среди бронтских длинных ножей. Это двуручное холодное оружие. Чтобы использовать «Уоллер», персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Силовое)»*.

Таблица 3-Б-2 «Бронтское оружие»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Силовой двуручный меч	Ближнего боя	-	1к10+6 Э	6	Силовое поле	4,5 кг	Очень редкий

Силовое оружие

Окутанные потрескивающим энергетическим полем силовые мечи, топоры и булавы сочетают облик древнего и почитаемого оружия человечества и смертоносность, сравнимую разве что с самым могучими орудиями. Многие образчики силового оружия – не только дитя редких технологий, но и древние реликвии, что сами по себе служат знаком высокого положения и власти их хозяев в Имперской Гвардии. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Силовое)»*.

Кавалерийская сабля

Любимые многими сержантами и офицерами лихих всадников кавалерийские сабли тяжелее силовых мечей, поставляемых Департаменто Муниторум – у них более широкие клинки, а стало быть, и более мощное энергетическое поле. Это оружие не настолько стремительно и подвижно как обычные силовые мечи, но отлично подходит для того, чтобы с размаху рубить врагов, врезавшись в их ряды на горячем скакуне, но менее – для традиционных поединков. Лихие всадники, которым посчастливилось добыть себе такую саблю, часто берутся за неё только, если враг пережил нанесённый с наскока удар охотничьим копьём. Это одноручное холодное оружие.

Силовое копьё

Сквозь века копьё показывало себя смертоносным и эффективным оружием, а Империум Человечества чтит свою историю кровопролитий, создавая оснащённые взрывающимися наконечниками охотничьи и силовые копья. В некоторых полках лихих всадников офицеры предпочитают саблям силовые копья или даже пускают последние в ход после того как разрядят копья охотничьи. Это одноручное холодное оружие.

Силовой цеп

Силовой цеп, как и любой другой – это гибкое оружие, способное покалечить любого несчастного, которому не повезёт оказаться в радиусе поражения – даже если забыть про силовое поле. Со включенным же полем, это оружие превращается в настоящий инструмент разрушения, разносящий броню неотвратимыми сокрушительными ударами. Это двуручное холодное оружие.

Психосиловое оружие

Психосиловое оружие не столько производится, сколько создаётся. В каждом применяются редкие пси-проводящие материалы и достижения тайных наук, почти потерянных для Человечества. Многие образчики – реликвии ушедших эпох, и создание нового – нелёгкое дело. Вручение психосилового оружия служащему в Имперской Гвардии санкционированному псайкеру – великая честь, которая возлагает на нового владельца большие ожидания. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Психосиловое)»*.

Психосиловой кинжал

Это оружие отличается от другого психосилового лишь малыми размерами. Хотя кинжалу недостаёт дальности меча, топора или копья, им удобнее орудовать в тех боях, где неудобно размахивать длинным оружием. Кроме того, психосиловые кинжалы, благодаря их размерам, проще прятать. Это одноручное холодное оружие.

Психосиловой топор

Иногда вручаемые псайкерам-примарис, но характерные скорее для библиариев Адептус Астартес, чьи силовые доспехи и сверхчеловеческая физиология позволяет им шагать сквозь ряды врагов, не заботясь о своей безопасности, психосиловые топоры – вещь ещё более редкая, чем аналогичные посохи и мечи. Тем не менее, псайкеры Имперской Гвардии ценят эти узкоспециализированные модели психосилового оружия за впечатляющий облик и убийственную мощность. Такие топоры жертвуют возможностью вести эффективную оборону в пользу бóльшего урона. Это жуткое оружие способно глубоко врубаться в броню и плоть врага и отсекать руки и ноги ещё до того, как псайкер наполнит оружие кипящей в нем жаждой убийства. Это одноручное холодное оружие.

Таблица 3-12 «Оружие ближнего боя (Силовое)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Кавалерийская сабля	Холодное	-	1к10+6 Э	4	Бритвенной остроты, Силовое поле	4 кг	Очень редкая
Силовое копьё	Холодное	-	1к10+4 Э	8	Проверенное (2), Силовое поле	7 кг	Чрезвычайно редкое
Силовой цеп	Холодное	-	1к10+8 Э	3	Гибкое, Громоздкое, Силовое поле	7 кг	Чрезвычайно редкий

Таблица 3-12 «Оружие ближнего боя (Психосиловое)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Психосиловой кинжал	Холодное	-	1к5+2 Р	2	Психосиловое	1,5 кг	Чрезвычайно редкий
Психосиловой топор	Холодное	-	1к10+3 Р	2	Несбалансированное, Психосиловое	6,5 кг	Почти уникальный

Шоковое оружие

Шоковое оружие оснащается маломощными генераторами, что электрифицируют клинок или ударную часть. Глядя на батареи и провода, обвивающие шоковое оружие, непосвященный может принять его за силовое, но на деле это совершенно другая и намного более распространённая технология. Его главная особенность – не разрушающее броню и рвущее плоть энергетическое поле, а высокое напряжение, пусть и не смертельное, но способное вывести врага из строя. Суровость имперского правосудия – в том числе, и в Имперской Гвардии – такова, что приговорённый к избиению подобным оружием вполне может и скончаться. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Шоковое)»*.

Командирский жезл

Такие жезлы, иногда носимые офицерами в знак своей власти, служат не только инструментом насаждения дисциплины, но и боевым оружием. Фигурные набалдашники обычно украшаются аквилами или популярными в Имперской Гвардии изображениями крылатого черепа. Однако нажатие на нужную руну наполняет навершие потрескивающими разрядами, обрушивающимися на врагов Императора или непокорных гвардейцев. Это одноручное холодное оружие.

«Дисциплина и слепое повиновение – единственный способ служения Императору. Твой долг прост – исполнять приказы, что тебе отдают»

- лорд-комиссар Сальери

Шоковая перчатка

Шоковыми перчатками называют множество разных устройств, надеваемых на руку и позволяющим поражать врага током даже при слабом касании. Встречаются как громоздкие, время от времени извергающие клубы дыма или пара устройства, так и совершенно невинные с виду тканевые перчатки, скрывающие в себе микровплетённые электрические контуры – это зависит от особенностей производства и назначения. Хотя гвардейцам шоковые перчатки не выдают, их иногда можно увидеть на полях брани Внешнего фронта. Некоторые офицеры из синтиллийских фузилеров любят носить столь элегантные аксессуары, позволяющие даже не обнажая оружия, нанести мощный удар, что может вывести из строя почти любого врага.

Шоковая перчатка – это одноручное холодное оружие. Персонаж не может держать другое оружие в руке, на которую надета шоковая перчатка во время атаки, но в остальном может пользоваться своей рукой как обычно, в т. ч. держать предметы.

Щит-подавитель

Щиты-подавители, что обычно ассоциируются с мрачными законниками Адептус Арбитрес, иногда используются и Гвардией, обычно находя себе применение в долгих городских сражениях, когда бои ведутся за каждый дом. Защитные свойства такого снаряжения, изготавливаемого из толстых пластин керамита, очевидны, но самая примечательная его деталь – шоковая обшивка, благодаря которой владелец щита может повергать врагов в ближнем бою. Некоторые модели также оборудованы креплением в верхнем углу, что позволяет щитоносцу надёжно удерживать лазган или дробовик и вести из него огонь. Все эти свойства делают щит-подавитель идеальным оружием в боях против отступников и предателей в ульевых кварталах или разрушенных городах. К сожалению, шоковый генератор требует нескольких секунд на перезарядку после каждого применения, а значит, одинокий щитоносец будет легко повержен, если враг может позволить себе разменять на него несколько бойцов.

Когда щит разряжается (из-за свойства *«Накачка»* или по каким-либо иным причинам), щит-подавитель всё ещё можно использовать как оружие, используя профиль обычного щита (см. стр. 185 **«Базовой книги правил Only War»**).

Щит-подавитель – одноручное холодное оружие, что предоставляет +4 *очка брони* на торс владельца и руку, которой он держит щит. Щиты *хорошего* и *высшего качества*, также оборудованы креплением для оружия, позволяющим надёжно установить оружие с края щита. Персонаж с таким щитом может нести в незанятой щитом руке одно лёгкое оружие и стрелять из него без штрафов, за использование лёгкого оружия одной рукой.

Таблица 3-13 «Оружие ближнего боя (Шоковое)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Командирский жезл	Холодное	-	1к10+1 Э	0	Шоковое	4 кг	Очень редкий
Шоковая перчатка	Холодное	-	1к10 У	0	Шоковое	1 кг	Чрезвычайно редкие
Щит-подавитель	Холодное	-	1к10 У	0	Оборонительное, Накачка, Шоковое	7 кг	Чрезвычайно редкое

Низкотехнологичное оружие

Технологии – очень загадочная материя для жителей Империума, а техномистики Адептус Механикус ревниво оберегают свои тайны. Хотя слуги Императора используют много могущественного и необычного оружия, простым гвардейцам приходится полагаться на верные ножи, а иногда даже офицерам за всю карьеру не удаётся подержать в руках ничего сложнее искусно выкованного меча. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Низкотехнологичное)»*.

Армейский нож

Хотя Департаменто Муниторум делает всё, что может, чтобы стандартизировать оружие, боеприпасы и снаряжение, часто это бывает просто неосуществимо. Требования, что военное ведомство предъявляет к ножу, который должен иметь каждый гвардеец, настолько широки, что это оружие зачастую лучше отражает культурные особенности родины солдата, чем более технологически совершенные игрушки. Многие уроженцы диких планет, миров смерти и прочих суровых мест предпочитают более длинный, широкий и тяжёлый «холодняк», чем привычный жителям «цивилизованных» краёв. Обобщённо их часто называют «армейскими» или «боевыми» ножами. Некоторые полки особенно известны оружием такого рода – таковы «когти дьявола», что носят воины джунглей с Катачана или «молотилки» мортресского Ураганного. Это одноручное холодное оружие.

Кавалерийское копьё

Это тяжёлое оружие, специально созданное для верхового боя, встречается в полках лихих всадников, что не используют охотничьи копья, отдавая предпочтение оружию, что не становится бесполезным после первого удара. Это одноручное холодное оружие.

Когда кавалерийское копьё используется для атаки в ходе *сокрушительного натиска* (особое *действие всадника*, см. раздел **«Верховой бой»**) оно получает особенность *«Проверенное (4)»*.

Топор

Несмотря на усилия Департаменто Муниторум, набранные на диких мирах полки часто очень медленно привыкают к использованию лазганов и другого технологичного вооружения, сохраняя верность тому, что им привычно. Иногда такие части снабжают холодным оружием, изготовленным из углеродистых сплавов; остальные продолжают использовать захваченное из дома. Топоры – частый выбор дикарей и варваров; топор проще изготовить, чем меч, и он очень опасен в руках сильного воина. Это одноручное холодное оружие.

Цеп

Цеп – жестокое оружие, на все сто использующее силу замаха своего владельца. Оно состоит из тяжёлой ударной части, соединённой с рукоятью петлей или, в некоторых неприятных случаях, куском верёвки, цепью или сплетённой нитью. Это двуручное холодное оружие.

Наконечники кавалерийских охотничьих копий

Хотя в большинстве случаев кавалерийские охотничьи копья несут на своем острие мощный заряд взрывчатки, за прошедшие тысячелетия применялось множество иных вариантов. Зачастую такие различия возникают из-за особенностей родного мира полка или – что куда реже – переоткрытия утраченных секретов производства каким-нибудь миром-кузницей. Кавалерийское охотничье копьё может быть снаряжено любым наконечником из описанных ниже. При этом его профиль со стр. 185 **«Базовой книги правил Only War»** меняется на соответствующий установленному наконечнику (см. **таблицу 3-15 «Наконечники охотничьих копий»**). Доступность охотничьего копья для тестов *снабжения*, определяется именно исходя из наконечника (в конце концов, без него такое копьё – не более чем деревянная или металлическая палка). Если не указано обратного, то каждый наконечник (как стандартный, так и один из альтернативных) хорош только для одного удара. Чтобы использовать описанное в этом разделе оружие, персонаж должен обладать талантом *«Владение оружием (Низкотехнологичное)»*.

«Перезарядка» охотничьих копий

Кавалерийские охотничьи копья вполне поддаются перезарядке, то есть смене использованного наконечника, хотя заниматься этим в пылу боя довольно обременительно. Точно также можно сменить и неиспользованный наконечник на другой. Смена наконечника требует не менее двух полных действий, а может и больше – по решению ведущего. Это более сложный процесс, чем смена магазина на огнестреле, и талант *«Быстрая перезарядка»* здесь не помогает. Персонаж при этом должен сохранять неподвижность, а значит атаки против возящегося с копьём получают бонус +30. Если «перезаряжающий» копьё предпримет попытку *избегания атаки*, процесс перезарядки придётся начинать заново в следующем ходу. Если персонаж будет атаковать кого-либо не снаряжённым наконечником копьём, считайте его импровизированным оружием (см. стр. 185 **«Базовой книги правил Only War»**).

Таблица 3-14 «Холодное оружие (Низкотехнологичное)»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Армейский нож	Холодное	-	1к5+3 Р	0	-	2 кг	Средний
Кавалерийское копьё	Холодное	-	1к10 Р	0	Несбалансированное, Проверенное (2)	7 кг	Скудное
Топор	Холодное	-	1к10+1 Р	0	Несбалансированное	4 кг	Обычный
Цеп	Холодное		1к10+1 У	0	Гибкое, Огриноустойивое, Примитивное (7)	8,5 кг	Скудное

Инферно-наконечник

Кавалерийская атака часто производит психологический эффект, сопоставимый по воздействию с наносимым уроном. Вид конных воинов, врубающихся в боевые порядки и в страхе бегущих пехотинцев, сломит дух любого врага, даже если на это оказались неспособны танки и тяжёлое оружие. Всё это вдвойне верно, если конница оставляет за собой огненное опустошение, бушующий ад, наносящий дополнительные потери паникующему противнику.

Инферно-наконечники состоят из широкой, тупой ударной части, призванной не совершать точный укол, а поражать большую площадь. При ударе закреплённые под наконечником канистры с прометием извергают содержимое во вспышке ослепительно белого пламени. Обычно инферно-копья должны ломаться при ударе, предоставляя врагу разбираться с полыхающей канистрой прометия. Хотя подобное оружие может испугать наиболее нервных скакунов, ужас, что оно внушает врагам, более чем оправдывает такой риск.

Крак-наконечник

Состоящий из кумулятивного заряда, сходного с крак-гранатой, такой наконечник при ударе производит более мощный взрыв, чем тот, на который способно обычное копьё, что делает его отличным оружием против орков и других крепышей. Бо́льший вес взрывчатки на наконечнике и его необычная округлая форма делают такие копья хуже сбалансированными, чем стандартные. Неудивительно, что некоторые приверженные традициям лихие всадники свысока смотрят на это оружие.

Мельта-наконечник

Большинство врагов не ожидают, что их тяжёлобронированные боевые машины могут стать целью для кавалерии, что даёт преимущество конным эскадронам, вооруженным копьями с мельта-наконечниками. Тем не менее, идти в лобовую атаку на вражеские танки, мягко говоря, опасно, и полки, использующие такое оружие и тактику, считаются отчаянными сорвиголовами. Восхитительно эффективные против боевой техники, мельта-копья чрезвычайно тяжелы, и хотя попасть таким в танк или укрепление не составит труда, использовать их против более маленьких или вёртких целей очень неудобно. Атаки копьём с мельта-наконечником получают штраф -10.

Отравленный наконечник

Среди врагов Имперской Гвардии встречаются ксеночудовища, которых неспособен угомонить даже взрыв охотничьего копья. Против таких монстров куда лучше показывают себя вирулентные токсины, нанесённые на наконечники копий. При необходимости магосы Биологис могут создать яд специально для конкретного существа, дабы даже крохотная ранка могла привести к быстрой смерти чудовища.

Плазменный наконечник

Используемые лишь в самых отчаянных обстоятельствах и лишь полками, имеющими тесные связи с Адептус Механикус, плазменные наконечники столь же редки, сколь и опасны. Удар таким копьём вызывает нарушение условий безопасного содержания плазмы в наконечнике. Доверие такого оружия бойцу – как и любого другого плазменного – сомнительная честь. Копья с такими наконечниками – оружие опасное и отчасти самоубийственное. Владелец должен позаботиться о том, чтобы его скакуна не поразил взрыв плазменного заряда. Этот риск считается приемлемым благодаря высокой эффективности плазменных наконечников против целей, настолько крепких или тяжелобронированных, что с ними не справляются даже крак-наконечники.

Шоковый наконечник

Иногда случается, что имперским гвардейцам необходимо взять пленных, будь то особи ксеносов, требующиеся Механикус для изучения, или предатели, владеющие важной информацией. Мобильная кавалерия, вооруженная шоковыми копьями – отличное средство взять живой приоритетную цель. Такие копья используют обычные шоковые технологии, ударяя цель электричеством в расчёте на то, что это выведет её из строя. В отличие от других видов наконечников, шоковые не разрушаются при использовании, а просто растрачивают всю энергию. Когда шоковое копьё разряжается, подчиняясь свойству *«Накачка»*, оно считается кавалерийским копьём (см. выше).

Использование кавалерийского охотничьего копья с шоковым наконечником требует, как таланта *«Владение оружием (Низкотехнологичное)»*, так и таланта *«Владение оружием (Шоковое)».*

Таблица 3-15 «Наконечники охотничьих копий»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Инферно-наконечник	Холодное	-	2к10+4 Э	5	Огненное	4 кг	Скудный
Крак-наконечник	Холодное	-	2к10+5 В	8	Несбалансированное, Оглушающее (3), Проверенное (2)	5 кг	Редкий
Мельта-наконечник	Холодное	-	2к10+10 Э	24	Громоздкое, Неточное	8 кг	Очень редкий
Отравленный наконечник	Холодное	-	1к10+6 Р	4	Бритвенной остроты, Отравленное (3)	4 кг	Редкий
Плазменный наконечник	Холодное	-	3к10+3 Э	8	Громоздкое, Перегревающееся	6 кг	Чрезвычайно редкий
Шоковый наконечник	Холодное	-	1к10+2 У	2	Накачка, Шоковое	4 кг	Скудный

Улучшения оружия

«Наисвятейший Омниссия, источник всех знаний, благослови этот прицел, дабы он мог отыскать врагов твоих и поразить их взором правосудия твоего»

- из песнопения калибровки

Оружие Имперской Гвардии невероятно разнообразно, и даже лазганы одной модели в разных полках, будут разительно отличаться друг от друга, благодаря особенным улучшениям, что солдаты используют для выполнения поставленных задач.

Таблица 3-16 «Улучшения оружия»

Название	Вес	Доступность
Кошка	+2 кг	Скудный
Орудийный щит	+15 кг	Обычный
Подвижный лафет	+25 кг	Обычный
Подствольный дробовик	+2 кг	Скудный
Прицел-следопыт	+0,5 кг	Очень редкий
Символ святости	+0,2 кг	Скудный
Увеличенный магазин	+3 кг	Скудный
Цепной штык	+3 кг	Скудный

Кошка

Кошка – чрезвычайно полезный инструмент, позволяющий солдату взобраться даже по отвесной стене или спуститься с большой высоты, не переломав себе все кости, не говоря уже о множестве других применений на поле боя. Некоторые гвардейцы настолько любят эти устройства, что устанавливают их на своё оружие, так что им не приходится таскать их отдельно.

Оружие с этим улучшением также считается кошкой (см. стр. 199 **«Базовой книги правил Only War»**).

Устанавливается на: любое оружие, относящееся к классу «лёгкое» или «пистолеты».

Орудийный щит

Расчёты тяжёлого вооружения часто занимают важное место в планах командования, а в отсутствие танков и артиллерии, только они обладают огневой мощью, что может угрожать боевым машинам и чудовищам, с которыми сталкивается Имперская Гвардия. В некоторых полках расчёты тяжёлого вооружения, не обладающие подвижностью пехоты, снаряжают тяжёлыми пластелевыми щитами, скрывающими бойцов. Обычно из-за возросшего веса орудия, его приходится ставить на колёсный лафет, чтобы расчёт сохранял хоть какую-то подвижность.

Орудийный щит предоставляет +4 *очка брони* (считается укрытием) для стрелка и ещё одного человека, что мо жет спрятаться за щитом.

Устанавливается на: любое лазерное, болтерное, пусковое, стаб- или мельта-оружие, относящееся к классу «тяжёлого».

«Когда сражаешься с врагами человечества, не всегда получается истребить их всех и триумфально попереть ногами трупы. Иногда всё, что ты можешь – заставить себя любой ценой не сойти с ума ещё один день. Иногда этого достаточно»

- рядовой Мерсито Грант

Подвижный лафет

Обычно используемый вместе с орудийным щитом, такой лафет представляет собой колёсную платформу, на которой можно легко передвигать орудие и вести огонь. Персонажу, что использует тяжёлое оружие с подвижным лафетом, нет нужды таскать его в руках, что позволяет быстрее менять позицию.

Потратив частичное действие, персонаж может закрепить тяжёлое оружие на лафете (или снять его с лафета). Будучи закреплённым, оружие имеет сектор обстрела 45 градусов и считается *установленным на опору*. Персонаж игрока или *товарищ* может передвигать лафет с закреплённым на нём оружием одновременно с любым полным действием передвижения, но не могут применять *реакции* в этот раунд.

Устанавливается на: любое лазерное, болтерное, пусковое, стаб- или мельта-оружие, относящееся к классу «тяжёлого».

Подствольный дробовик

К лазгану или другому похожему оружию можно приделать однозарядный короткоствольный дробовик, из которого солдат сможет стрелять при необходимости. Такой обвес особенно полезен в городских боях, где возможность выпалить в неожиданно появившегося врага зарядом дроби, обладающим немалой мощью и останавливающей силой, может оказаться бесценной. Лишний вес и громоздкость вспомогательного ствола не считаются проблемой, что перекрывала бы даруемые им преимущества в условиях, когда перестрелки на дальней дистанции случаются редко, а ожесточённые схватки постоянны.

Обладатель такого оружия может выбрать, из чего он будет стрелять – из подствольника или из самого оружия. Стрелять и из того, и из другого в один ход нельзя. Профиль подствольного дробовика: лёгкое, 30 м., 1/-/-, 1к10+4 У, ББ 0, Магазин – 1, Перезарядка – 2 ПД, Разброс.

Устанавливается на: лазерное, болтерное и стаб-оружие, относящееся к классу «лёгкое».

Прицел-следопыт

Эти чудеса археотеха, используемые лишь элитными частями, содержат сложные обонятельные устройства и микрокогитаторы, прямо подключённые к оружию. Эти системы не позволяют оружию вести огонь, будучи прямо наведённым на того, кого микрокогитаторы распознают как союзника. Таким образом, солдат не сможет случайно убить своих товарищей в ожесточённой перестрелке – разве что неудачным рикошетом. Прицелы-следопыты очень ценны в боях на ближней дистанции, и их редко доверяют тем, кого считают более расходным материалом, чем сами древние и незаменимые прицелы.

При помощи тайного эзотерического ритуала, в прицел-следопыт можно заложить до десяти биопрофилей разных людей. Этот процесс занимает десять минут и требует **рутинного (+20) теста *«Пользования техники»***. Следопыт не будет допускать огня из оружия, если существует опасность поразить кого-то из владельцев загруженных биопрофилей. Даже если прямо навести ствол на товарища и нажать на спуск, машинный дух откажется стрелять. Персонаж, имеющий прицел-следопыт может палить в гущу рукопашной схватки, в которой сражаются его союзники, без штрафов и риска попасть по человеку, чей биопрофиль заложен в прицел.

Подсоединение прицела-следопыта к оружию занимает один час и требует **трудного (-10) теста *«Пользования техники»***.

Устанавливается на: любое оружие, относящееся к классу «пистолет», «лёгкое» или «тяжёлое», но не обладающее свойствами *«Взрыв», «Распыляющее»* или любыми другими, позволяющими поражать целую площадь, а не строго выбранную цель. Прицел-следопыт считается прицелом – он у оружия может быть только один.

Символ святости

Под таким названием известно множество украшений, призванных выразить почтение к Омниссии в надежде, что машинные духи оружия отплатят за это и не подведут в час нужды. Эти знаки уважения могут быть маленькими мигающими устройствами, выгравированными молитвами или восковыми печатями с изображением зубчатого колеса Механикус. Некоторые машиноведы Внешнего фронта одаривают такими вещами гвардейцев, что не в ладах с собственным оружием, и заверяют неумех, что Омниссия приглядывает за машинными духами оружия, что несёт такие метки.

Когда оружие с символом святости первый раз за игровую встречу даёт *осечку*, его владелец может немедленно попытаться устранить её в качестве свободного действия.

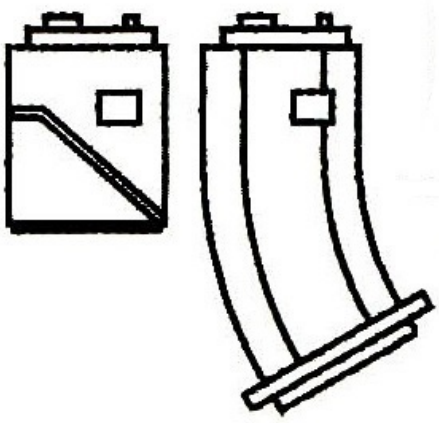
Устанавливается на: любое стрелковое оружие

Увеличенный магазин

Любимые многими за пробирающую до кишок отдачу, устрашающий звук выстрелов и разнообразие боеприпасов, стабберы всегда уступали лазерному в величине боезапаса. Эту проблему можно отчасти решить, используя увеличенные магазины. Конечно, это утяжеляет оружие и смешает его баланс, зато перезаряжать пушку придётся куда реже. Сейчас стабберы редко применяются в Имперской Гвардии, так что у немногих полков есть причины использовать увеличенные магазины, и такую обманчиво кажущуюся обыденной модификацию нечасто встретишь в Имперской Гвардии.

Оружие с увеличенным магазином увеличивает ёмкость своего магазина на половину, а вес – на четверть.

Устанавливается на: автопистолеты, автостабы, автоганы или дробовики



Цепной штык

Во многих полках гвардейцев обучают штыковому бою, в котором роль штыка выполняет стандартный нож, примкнутый к лазгану. Некоторые отряды ветеранов и особенно хорошо экипированные части используют для этого не обычные, а цепные ножи, что делает их оружие по эффективности сопоставимым с цепным мечом, не требуя от владельца выпускать из рук лазган. Та пара мгновений, которые солдат обычно тратит на то, чтобы схватиться за нож в отчаянной схватке могут решить всё.

Оружие с цепным штыком может применяться в ближнем бою, используя профиль цепного ножа (см. выше).

Устанавливается на: любое оружие, относящееся к классу «лёгкого».

Подгонка оружия

«Недозволенная модификация? Нет-нет, сэр, это же, э-э-э, Mk III-с вискайской модели, у меня есть бумаги Мунитorума, вот здесь, в моём сундучке»

- гвардеец Клейн, незадолго до перевода в штрафной легион.

Сопровождающие гвардейцев в бою, закутанные в красные рясы машиноведы одобряют или даже сами проводят некоторые модификации. Другие же – дело рук самих солдат, надеющихся, что упомянутые представители Омниссии и иное начальство не заметит изменений, внесённых руками бойцов. В любом случае, подгонка и модификация оружия может сильно поменять его облик и предназначение, дав ему новое применение или кардинально изменив старое.

Обрез

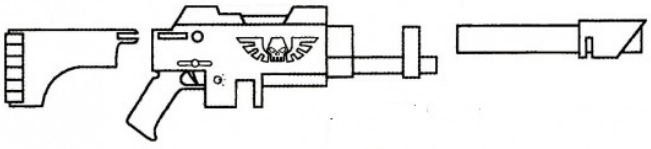
Хотя обычно эту операцию проделывают над дробовиками, другое оружие тоже иногда укорачивают. Хотя такая модификация снижает дальность поражения и убойность, оружие становится легче и ухватистей, что отлично подходит для тесноты городских боёв или абордажей, когда солдатам приходится протискиваться через узкие двери и другие проёмы со стволом наготове. Ещё обрез куда легче спрятать, что важно скорее для ульевых гангстеров и других преступников, но может пригодиться и гвардейцу, желающему скрыть недозволенную пушку во время инспекции. Такое оружие на четверть снижает свой вес и дальность поражения, но наносит на +2 единицы урона больше при стрельбе на *короткую дистанцию* или ближе.

Применимо к: любым дробовикам и автоганам.

Карабин

Некоторые гвардейцы предпочитают более лёгкое и удобное оружие, нежели винтовка, но более послушное, чем любой пистолет. Добавив к последнему ложу и кое-какие другие модификации, можно превратить его в карабин. Такое оружие изменяет свой класс на «лёгкое» и увеличивает дальность поражения в полтора раза.

Применимо к: любому оружию, относящемуся к классу «пистолеты».



Ручное заряжание

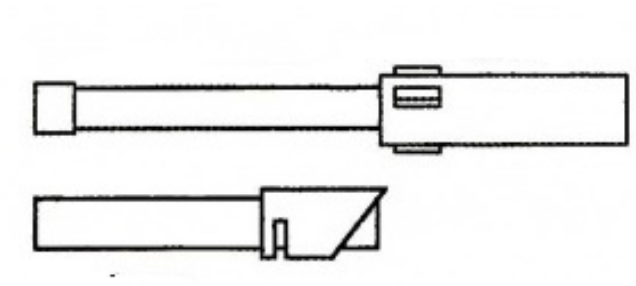
Опытные снайперы нередко презирают автоматическое оружие, веря, что один хорошо сделанный выстрел куда лучше. Исповедующие такие идеи ветераны иногда переделывают своё оружие, лишая его возможности стрелять очередями – иногда это не более чем пустое бахвальство, но нельзя отрицать, что отказ от бездумной пальбы снижает износ оружия и позволяет ему прослужить дольше. Такое оружие изменяет свой режим огня на 1/-/- и получает свойство *«Надёжное»* или теряет свойство *«Ненадёжное»*, если имело её.

Применимо к: любому болтерному или стабберному оружию, способному вести огонь *короткими* или *длинными очередями*.

Удлинённый ствол

Хотя Департаменто Муниторум снабжает метких стрелков высокоточными винтовками и длиннолазами, некоторые гвардейцы берутся за переделку собственного оружия, чтобы иметь возможность более эффективно применять свои снайперские дарования. Зачастую они используют детали от другого такого же или похожего оружия, подобранные на поле боя или «одолженные» у кладовщика. Такое оружие увеличивает свою дальность поражения и вес в полтора раза.

Применимо к: любому лазерному, болтерному или стаб-оружию.



Необычные боеприпасы

Лазерное оружие стало стандартом Департаменто Муниторум за надёжность и простоту обслуживания. И хотя лазганы могут вести огонь с разной мощностью, в разнообразии боеприпасов они сильно уступают стабберам. Потому гвардеец-ветеран нередко выбирает в качестве вспомогательного или даже основного оружия дробовик или автоган, ценя их за возможность использовать разные типы патронов в зависимости от обстоятельств. Хотя дробовики иногда выдают пехотинцам, выполняющим определённые задачи на поле боя, чаще ветераны предпочитают вооружаться, как сочтут нужным сами, несмотря на запреты Департаменто Муниторум. До тех пор, пока солдаты будут успешно выполнять приказы, на эти мелкие нарушения все будут закрывать глаза.

Таблица 3-17 «Необычные боеприпасы»	
Название	**Доступность**
Отравленные стрелы	Скудные
Пули для дробовика	Обычные
Трассирующие пули	Обычные

Отравленные стрелы

Хотя подобные практики официально не дозволены Муниторумом, солдаты некоторых полков Имперской Гвардии считают чрезвычайно эффективным смазывать своё оружие ядами. В первую очередь, так делают с холодным оружием, но некоторые полки дикарей и уроженцев миров смерти научились использовать токсины, происходящие из флоры или фауны их родины в привычном для них стрелковом оружии. Даже более «цивилизованные» полки считают такую тактику очень эффективной для тайных операций, ведь отравленная стрела может обезвредить врага почти полностью бесшумно и незаметно. Изготовление таких ядов обычно требует немалых познаний в химии, хотя для завербованных с миров смерти солдат, умение пользоваться ядами – это жизненно необходимый навык. Готовя или нося отравленное оружие, гвардеец должен быть особенно осторожен, чтобы нечаянно не отравить сам себя.

Эффект: оружие получает свойство *«Отравленное (2)»*.

Используются в: любом стрелковом низкотехнологичном оружии.

Пули для дробовика

Такие патроны вместо привычной картечи содержат цельную свинцовую пулю, пренебрегая разлётом в пользу большего урона – и плоти, и броне.

Эффект: дробовик, заряженный пулями, повышает наносимый урон на +1, а бронебойность на +2. Также он лишается свойства *«Разброс»*.

Используются в: любых дробовиках.

Трассирующие пули

Такие пули во время создания проходят помазание пиротехническим алхимическим составом, благодаря которому они ярко и заметно пылают в полёте, позволяя стрелку корректировать огонь. Обычно трассирующие боеприпасы заряжают в один магазин с обычными – один трассер через каждые четыре или пять простых патронов. Ещё одно свойство этих патронов – они могут поджечь что-нибудь легковоспламеняющееся, так что солдат должен соблюдать осторожность, стреляя трассерами.

Эффект: стреляя *длинной очередью*, персонаж получает дополнительное количество ступеней успеха, равное половине изначально набранных ступеней успеха (округлять вверх). Также персонаж, ведущий огонь трассирующими боеприпасами, получает дополнительный бонус +5 к Дальнему бою, когда отдаёт *приказ «Огонь!»* (тогда итоговый бонус от этого *приказа* составляет +10). При *стрельбе в упор*, трассирующие пули получают свойство *«Огненное»*, а по решению ведущего, они могут поджигать легковоспламеняемые материалы и на большем расстоянии.

Используются в: любых стабберах.

«Лучший способ усовершенствовать оружие – это усовершенствовать боеприпас»

- верховный магос Иероним, архиеретик Артемии Майорис, уничтоженный по приказу генерал-фабрикатора

Снаряжение и экипировка

«Почти снаряжение павшего»

- из воинского катехизиса поклонения

Хотя гвардеец почти всегда полагается на стандартное снаряжение, многие боевые задания не выполнить без особой экипировки. Получить от Департаменто Мунитурум дополнительное оснащение – священная почесть, и любой солдат, что применяет такой дар не по делу, виновен в растрате богатств самого Императора.

Специальная одежда и костюмы

Множество зон боевых действий, где волей-неволей сражаются гвардейцы, требуют огромного разнообразия униформы и специальной одежды. К сожалению то, будет ли у солдат такая роскошь как подходящее к местности снаряжение, сильно зависит от распространенности необходимых вещей и точности работы бумагомарак Мунитурума.

Таблица 3-18 «Специальная одежда и костюмы»		
Название	**Вес**	**Доступность**
Болтерные гильзы Астартес	0,1 кг	Очень редкие
Вид-передатчик	1 кг	Средний
Ошейник со взрывчаткой	0,5 кг	Скудный
Психический капюшон	2 кг	Чрезвычайно редкий

Болтерные гильзы Адептус Астартес

Овеянные легендами Адептус Астартес – императоровы Ангелы смерти, величайшие защитники Человечества и великий страх всех его врагов. Лишь жалкой горстке гвардейцев доводится хоть раз увидеть космодесантника в бою – и увиденное глубоко потрясает их. Следуя за этими могучими воинами, солдаты иногда собирают гильзы от выпушенных ими болтерных снарядов и хранят их как священные реликвии, несущие прикосновение избранных воинов Императора. Даже стреляная гильза, оставленная воинами Адептус Астартес, становится для гвардейцев стойким напоминанием о мощи Империума и обо всём, что Император сделал для Человечества.

Персонаж, носящий с собой одну или несколько болтерных гильз Адептус Астартес, получает бонус +5 к тестам Силы воли, сделанным для сопротивления *страху* и *подавлению огнём*.

Вид-передатчик

Изредка имперские гвардейцы используют закрепляемые на каске или плече вид-передатчики, позволяющие отряду координировать действия намного точнее, чем это можно сделать лишь словами. Передатчик представляет собой носимый на шлеме визор или подвижный окуляр. Конечно, вторая часть системы, вид-приёмники в большинстве случаев, достаются офицерам, что из безопасного бункера руководят бойцами, выполняющими опасное, а то и самоубийственное задание.

Максимальная дальность действия вид-передатчиков *среднего качества* – десять километров, *хорошего качества* – пятьдесят и более. Передатчики *высшего качества* могут вести передачу между поверхностью планеты и стоящим на орбите судном с минимальной задержкой. Впрочем, дальность действия и качество сигнала могут сильно пострадать от многочисленных плотных препятствий или условий среды (например, при ведении передачи из-под земли или из самого сердца гравитационной бури). Вид-передатчик обычно оснащается и вокс-системой.

Если персонаж игрока и его *товарищ* снаряжены вид-передатчиком, персонаж игрока получает бонус +10 к тестам *«Бдительности»*. Кроме того, он может (по решению ведущего) передавать *товарищу* инструкции или *приказы*, даже если тот находится вне *контакта*.

Ошейник со взрывчаткой

Начинённые взрывчаткой ошейники, изредка применяемые для того, чтобы добиться повиновения самых непокорных легионеров-штрафников, не оставляют гвардейцу выбора. Это устройство, закрепляемое вокруг шеи, можно взорвать с удалённого детонатора. Кроме того, при повреждении ошейник рванёт сам. Небольшой направленный взрыв – это всё, что нужно для того, чтобы обезглавить бунтовщика, не повредив никому поблизости.

Обычная дистанция действия удалённого детонатора – десять километров, но условия среды могут по-своему повлиять на это. Взрываясь, ошейник немедленно убивает носителя и наносит 1к10 единиц взрывного урона всем, кто стоит не дальше трёх метров от ошейника. Детонатор также позволяет разрядить и снять ошейник. Снятие ошейника без детонатора требует **сложного (-20) теста *«Пользования техники»***; если он будет провален на три или больше ступеней провала, ошейник взорвётся.

Психический капюшон

Психические капюшоны – таинственные устройства, увеличивающие мощь псайкера. Создаваемые из редких пси-проводящих материалов, решётчатые пси-корпуса капюшонов должны во многих местах подключаться к черепу носителя и часто крепятся подкожно для большего эффекта.

Персонаж, носящий психический капюшон, может потратить *реакцию* для того, чтобы попытаться нейтрализовать творимую вражеским псайкером психосилу, если расстояние до вражеского псайкера не превышает показатель Силы воли (в метрах) носителя капюшона. Перед там как вражеский псайкер бросит тест *сотворения психосилы*, носитель капюшона может потратить *реакцию* на свой тест *сотворения психосилы* (основанный на Силе воли). Каждая ступень успеха, что он наберёт в этом тесте, накладывает штраф -10 на тест *сотворения психосилы* вражеского псайкера. Владелец капюшона может выбирать, на каком *уровне психической мощи* он будет предпринимать свой тест. Этот тест может вызвать *психический феномен* по общим правилам. Кроме того, психический капюшон добавляет бонус +5 ко всем тестам *сотворения психосилы* своего носителя (включая попытки нейтрализации вражеских психосил). Психический капюшон не даёт бонусов не-псайкерам и никак не может ими использоваться.

Инструменты

Гвардейцы с хорошими связями или пользующиеся благосклонностью начальства могут наложить руки на множество разнообразного снаряжения, необходимого для того, чтобы успешно справляться с боевыми задачами. Но даже если отмести особую экипировку, в стандартных наборах многих полков найдётся немало весьма узкоспециализированных вещей.

Таблица 3-19 «Инструменты»

Название	Вес	Доступность
Десантный контейнер	25 кг	Редкий
Нартеций	3 кг	Редкий
Растяжка	1 кг	Средняя
Шанцевый инструмент 9-70	2 кг	Распространённый

Десантный контейнер

Десантный контейнер вмещает одно тяжёлое оружие (с сошками или треногой) и боекомплект для него или сопоставимый объём иных грузов, сбрасываемый на гравишютах бойцам, находящимся в поле. Контейнер очень прочный, что вкупе со снижением скорости падения, что создают гравишюты, позволяет сбрасывать грузы даже в гущу боя.

Контейнеры можно как сбрасывать одновременно с высадкой десантников, так и для воздушного снабжения уже находящихся на позициях войск. Сброс контейнера из самолёта – это **простой (+10) тест *«Управления (Воздушная техника)»*** или **средний (+0) тест Интеллекта**. Если сбрасывающий контейнер проваливает свой тест, контейнер приземляется в точке, отстоящей от задуманной на количество метров, равное количеству ступеней провала в случайном направлении.

Нартеций

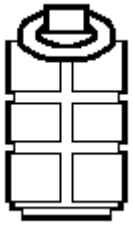
Нартеций – сложное, носимое на предплечье медицинское устройство, состоящее из трёх автоинъекторов и мощной, оснащённой диамантиновыми зубьями пилы, нужной для разрезания брони, что бывает необходимо при оказании неотложной помощи раненому. Как правило, нартеции – привилегия хорошо снабжаемых полков и военврачей, служащих при офицерах и в командных отделениях. Нартеций предоставляет все бонусы медицинской сумки *хорошего качества*, а также позволяет владельцу ввести пациенту дозы препарата из одного из своих автоинъекторов в качестве свободного действия, предпринимаемого одновременно с тестом *«Медики»*. Автоинъекторы можно заправлять разными препаратами.

Хотя нартеций не предназначен для этого, его можно применять в ближнем бою. При этом он использует профиль цепного ножа, но также имеет свойство *«Громоздкое»*.

«Когда попадёшь на пустотный корабль, следи за потолком. Они появятся оттуда. Всегда следи за потолком. И не спускай глаз с пола. Стены тоже небезопасны»

- рядовой Мерсито Грант

Растяжка



Растяжки, обычно используемые лишь ветеранами и снайперами, стремящимся обезопасить свои позиции, представляют собой не более чем гранаты, снаряженные системой срабатывания. Обычно такие ловушки устанавливают целыми группами.

Установка растяжки требует **рутинного (+20) теста *«Пользования техники»*** и одной гранаты (или иной взрывчатки). Когда существо, имеющее *«Размер (3) (Небольшой)»* или больше, приближается к гранате на определённое минёром расстояние, она взрывается. Растяжку можно установить так, чтобы она взрывалась при приближении на один, два или три метра и поставить задержку от нуля до пяти раундов.

Для того, чтобы заметить установленную растяжку до того, как активировать её, необходим **средний (+0) тест *«Бдительности»*** со штрафом -10 за каждую ступень успеха, которую набрал минёр в своём тесте *«Пользования техники»* при размещении растяжки.

Шанцевый инструмент 9-70

Важнейшая составляющая стандартного набора Имперской Гвардии, пехотная лопатка 9-70 предназначена, в первую очередь, для наполнения мешков землей и песком. Этот небольшой складной инструмент неоценим для рытья окопов, насыпей и создания других земляных укреплений. Тяжёлый штык делает 9-70 отличным импровизированным оружием, и многие гвардейцы считают, что заточенная лопатка послужит им в схватке гораздо лучше простого ножа.

Хорошо заточенный шанцевый инструмент 9-70 может использоваться в ближнем бою. При этом он использует профиль армейского ножа, но также имеет свойства *«Громоздкое»* и *«Примитивное (8)»*.

Кибернетические имплантаты

«Пребудьте в гармонии, духи стали и механизмы из плоти, крови и костей! Сделайте сильным то, что было сломано! Присоедините ваши голоса к хору Омниссии!»

- машиновед Делар Велун

В разных частях Имперской Гвардии аугментика распространена по-разному. В одних полках такие технологии почти недоступны, а в других установка бионической руки или ноги – обычное дело для потерявшего свою конечность бойца.

Таблица 3-20 «Аугментика»	
Название	**Доступность**
Встроенный клинок	Редкий
Встроенный пистолет	Разная, см. описание
Глаз-прицел	Чрезвычайной редкий
Серворука	Очень редкая

Вживляемые системы

Хотя непостижимые техножрецы культа Машины, должно быть, остаются самыми большими любителями заменять хрупкую плоть надёжной сталью, аугментику использует и множество других людей со всех концов галактики. Помня о том, какие чудовищные раны многие получают на службе, не стоит удивляться тому, сколь много гвардейцев имеет имплантаты.

Глаз-прицел

Эта аугментация – более специализированный, чем кибернетические органы чувств имплантат, тщательно настроенная система наведения для стрелкового оружия, обычно заменяющая настоящий глаз. Кибернетические прицелы особенно ценны для метких стрелков, которые собираются использовать много разнообразного оружия, а не одну-единственную винтовку, к которой они могли бы прикипеть всей душой.

Глаз-прицел – это имплантат, что предоставляет владельцу все преимущества кибернетического глаза (см. описание кибернетических органов чувств, стр. 203 **«Базовой книги правил Only War»**). Этим и ограничиваются его функции в небоевом режиме.

Глаз-прицел можно перевести в боевой режим (или вывести из него) за частичное действие. В боевом режиме глаз-прицел предоставляет особенность *«Сверхъестественный Дальний бой (+1)»* (или *«Сверхъестественный Дальний бой (+2)»*, если глаз *высшего качества*) и накладывает штраф -20 на тесты *«Бдительности»* из-за сверхконцентрации зрения на цели. Пока глаз-прицел находится в боевом режиме, владелец не получает преимуществ от любых прицелов, установленных на его оружии.

Серворука

Машиноведам часто приходится работать в далеко не идеальных условиях поля брани, вдали от храма машин. Хотя техножрецам часто помогают сервиторы, многие предпочитают не полагаться целиком на них и быть готовыми ко всему. Серворуки позволяют машиноведам в одиночку исполнять роль целой команды ремонтников. Хорошо сконструированная и установленная серворука оснащена стабилизаторами и системами поддержки, проходящими через все тело техножреца; это позволяет ему даже приподнять «Химеру» с одной стороны, чтобы заменить выбитый трак безо всякого вреда для себя.

Серворука – это механодендрит, устанавливаемый на плече или спине и способный удлиняться до полутора метров. Она обладает фиксированным показателем Силы 75 и особенностью *«Сверхъестественная Сила (+7)»*. Серворука всегда использует этот показатель и особенности, невзирая на то, какой Силой или талантами обладает персонаж. Захват серворуки неспособен на тонкие манипуляции, зато может перемещать тяжёлые объекты или цепляться за подходящие предметы «заякоривая» владельца в качестве свободного действия. В бою персонаж может атаковать серворукой, используя действие *«Стандартная атака»* или тратя *реакцию* (в любом случае, атаковать серворукой можно только один раз за раунд). Серворука имеет следующий профиль: холодное, 2к10+14 У, ББ 10, Громоздкое.

Серворука *высшего качества* имеет показатель Силы 85 и особенность *«Сверхъестественная Сила (+7)»* (Таким образом, её урон увеличивается до 2к10+15).

Чтобы использовать установленную серворуку персонаж должен обладать талантом *«Механодендрит (Вспомогательный)»*. Чтобы использовать её в бою, персонаж должен обладать талантом *«Механодендрит (Оружейный)»*.

Встроенное оружие

Одно бесспорное преимущество кибернетических имплантатов (кроме замены потерянных ног и рук) заключается в том, что внутри них можно скрывать разные полезные вещи – включая оружие. Встроенное оружие можно добавить к конечностям (вроде бионических рук и механодендритов). При этом оно будет считаться частью того имплантата, в который встроено. Установка оружия требует подходящих инструментов, **среднего (+0) теста *«Пользования техники»*** и нескольких часов.

Встроенный клинок

Оружие можно встроить в кибернетическую конечность, если в неё ещё не встроено оружие. Если встраивается клинок *высшего качества*, он будет полностью скрываться в руке, когда в нём нет нужды. Чтобы найти такой клинок при обыске, обыскивающий должен преуспеть в **сложном (-20) тесте *«Проницательности»***. Встроенный клинок считается низкотехнологичным оружием со следующим профилем: холодное, 1к10 Р, Сбалансированное.

Встроенный клинок считается частью кибернетической конечности, в которую встроен. Он не считается отдельной кибернетической системой. Если конечность останется без энергоснабжения, механизм, управляющий клинком, также отключатся.

Встроенный пистолет

Оружие можно встроить в кибернетическую конечность, если в неё ещё не встроено оружие. Встраиваться может любое оружие, относящееся к классу «пистолеты» и имеющее улучшение «Компактная версия» (см. стр. 186 **«Базовой книги правил Only War»**). Если встраивается пистолет *высшего качества*, он будет полностью скрываться в руке, когда в нём нет нужды. Чтобы найти такой пистолет при обыске, обыскивающий должен преуспеть в **сложном (-20) тесте *«Проницательности»***.

Встроенный пистолет считается частью кибернетической конечности, в которую встроен. Он не считается отдельной кибернетической системой. Если конечность останется без энергоснабжения, механизм, управляющий пистолетом, также отключатся.

Встроенный пистолет имеет тот же профиль, что и обычный, но обладает вдвое меньшим магазином. Встроенный пистолет не может стрелять, будучи отделённым от конечности, в которую встроен.

Доступность встроенного пистолета такая же как у обычной версии такого пистолета.

Разнообразие моделей снаряжения

«О, благородная тяжелая ручная пушка модели «Хеш». Кажется, это вариант M38 Mk IX, вероятно произведенный между 883 и 889 годами, взгляните на этот волнистый узор на корпусе. Это оружие восхитительно сильно, но его машинный дух очень недружелюбен. Настоятельно рекомендую не меньше трёх молитв освящения патронов перед каждой попыткой разрядить этот пистолет, но если время очень важно, вполне хватит и двух на каждый патронник»

- техножрец Дерет Феллирон

Империум Человечества охватывает более миллиона миров и существует уже больше десяти тысяч лет. Все эти годы техножрецы Адептус Механикус трепетно берегли технологии, использующие чудесные СШК – Стандартные Шаблонные Конструкции. К сожалению, несмотря на могущество и ценность СШК, большая их часть сгинула после Тёмной эры технологий, а их тайны погребены в древних руинах или попали в руки врагов Человечества. Они потеряны для Империума и Адептус Механикус, чьи агенты пойдут на всё, что угодно, лишь бы заполучить даже самую «незначительную» СШК. Случалось, что ради возвращения одного-единственного фрагмента объявлялись межзвёздные крестовые походы. Культ Механикус готов тратить огромное количество ресурсов, проверяя даже лёгкий слушок о СШК.

Разные миры-кузницы часто вносят изменения в древние и почтенные модели, но каждая стремится разыскать совершенно новую, восстановить хотя бы крупицу знания, утраченного столетия назад. Удачные модели самых разных вещей не только приносят кузницам власть и престиж, но и широко распространяются по прилегающим системам, становясь стандартом в определённом регионе галактики. К примеру, каликсидские Станки производят много вещей, распространённых в секторе – в том числе, и на Внешнем фронте. Такая система очень ценна для Империума, ибо благодаря ей достигается взаимозаменяемость деталей, а общие технические характеристики оружия и снаряжения разных моделей становится легко сравнивать.

Создание модели

Когда игроки придумывают свой полк, они могут решить, что его бойцам выдается оружие, немного отличающееся от стандартных пушек, что описаны в этой книге. Помните – эти правила совершенно необязательны. С тем же успехом ведущий и игроки могут постановить, что все полки в их кампании используют стандартное снаряжение. Этот раздел создан для внесения большей детальности, которая усилит уникальность полка.

Особенности разных моделей снаряжения часто отражают особенности мира, с которого происходит полк. Оружие может быть более мощным, потому что его изначально разработали, чтобы отстреливать жутких ксеноаборигенов планеты. Аналогично, пушка может быть не такой дальнобойной в сравнении со своими собратьями из-за того, что на её «родине» повсюду плохая видимость, что снижает значимость такого фактора, как дальность стрельбы. Магазин оружия может быть более вместительным для того, чтобы справляться с более крепкими врагами, а его внутренние системы охлаждения – оптимизированы, чтобы лучше работать в суровом пустынном климате.

Однако даже самые крупные изменения, что можно найти в этом разделе, не столь значимы как различия между самими моделями. В конце концов, это просто небольшие модификации, внесённые из-за особенностей места производства или предполагаемых функций – мелочь в сравнении с теми древними и священными тайнами, что заключены в конструкцию даже самой простой вещи, искажать которые отважится не каждый, ибо это делает машинных духов беспокойными, гневными или извращенными.

Шаг 1: Выберите предмет

Процесс начинается с выбора исходного предмета. Это может быть любой представитель промышленно производимого снаряжения. Хотя разнообразие моделей чаще встречается у стрелкового оружия, разные особенности характерны и для холодного оружия и для иной экипировки. Помните, что для того, чтобы посредством этих правил достоверно отразить особенности, что вносят в конструкцию на родном мире полка, стоит выбрать предмет, который и производится на этом мире. Не каждая имперская планета способна своими силами полностью снарядить полк. Многие вынуждены закупать тяжёлое оружие и другие востребованные вещи. Определитесь с тем, что выпускают на родине ваших солдат, прежде чем браться за создание модели.

Шаг 2: Определите количество изменений

После того, как вы выберете исходный предмет, сделайте бросок к10 по **таблице 3-21 «Количество изменений»**. Этот бросок определит, как количество отличительных достоинств, улучшающих функциональность предмета, так и количество недостатков, делающих его не столь замечательным. Стоит отметить, что не все модели, что получаться у вас, в итоге будут одинаково хороши – может случиться, что у предмета окажется больше недостатков, чем достоинств. Возникновение, как первых, так и вторых неизбежно, ибо при любом вмешательстве в древний образец возникают непредсказуемые последствия, не имеющие отношения к тем корректировкам, что задумывались конструкторами.

Таблица 3-21 «Количество изменений»

Бросок 1к10	Количество достоинств	Количество недостатков
1	1	2
2-3	1	1
4-6	2	2
7-9	2	1
10	3	2

Шаг 3: Определите достоинства и недостатки

После того, как количество изменений будет определено, игроки должны сделать нужное количество бросков по таблицам достоинств и недостатков. Ниже представлены отдельные таблицы таковых для стрелкового оружия, холодного оружия и иного снаряжения. «Иное снаряжение» включает в себя и доспехи, и разную полевую экипировку и любые другие вещи, что могут производиться на родном мире полка.

После того как будут сделаны все броски и зафиксированы все внесённые ими изменения, новая модель снаряжения почти готова. Осталось лишь присвоить ей название. Обычно оно даётся в честь производящего мира, но может быть и сложным буквенно-цифровым обозначением или именем человека, что переоткрыл эту модель и способствовал распространению её славы. Ведущему и игрокам не стоит ограничивать себя, выдумывая интересные названия и места производства для создаваемого по этим правилам оружия. Эта глава даёт достаточно идей, чтобы придать любому предмету глубину и место в сюжете, что выйдут за рамки сухой игромеханики.

Использование разнообразия моделей

Существует несколько методов применять описанные в этом разделе правила. Как и всегда, окончательное решение того, какие варианты будут применяться в игре, и как именно, остаётся за ведущим. Ниже перечислено лишь несколько способов.

«По книжке»: самый очевидный способ отдать всё на волю случая. Ведущий просто выбирает один или несколько предметов и за каждый делает бросок по **таблице 3-21 «Количество изменений»** (или позволяет игрокам сделать такой бросок). Затем он делает нужное количество бросков по таблицам достоинств и недостатков (или позволяет игрокам сделать эти броски).

Особое снаряжение: ведущий может и просто выбрать какое хочет, количество достоинств и недостатков из подходящих таблиц. Это позволяет ему быстро, и не полагаясь на случай создавать подходящие персонажам и NPC предметы (которые также могут быть частью *стандартного полкового набора* или *запрашиваемого снаряжения*).

Великий уравнитель: ещё один способ заключается в том, что игроки сами выбирают достоинства для своего снаряжения, а ведущий определяет его недостатки (своим решением или броском по таблице). Это позволяет игрокам отчасти получить то, что они хотят, вводя при этом интересный элемент риска.

Таблица 3-22 «Достоинства разных моделей снаряжения»

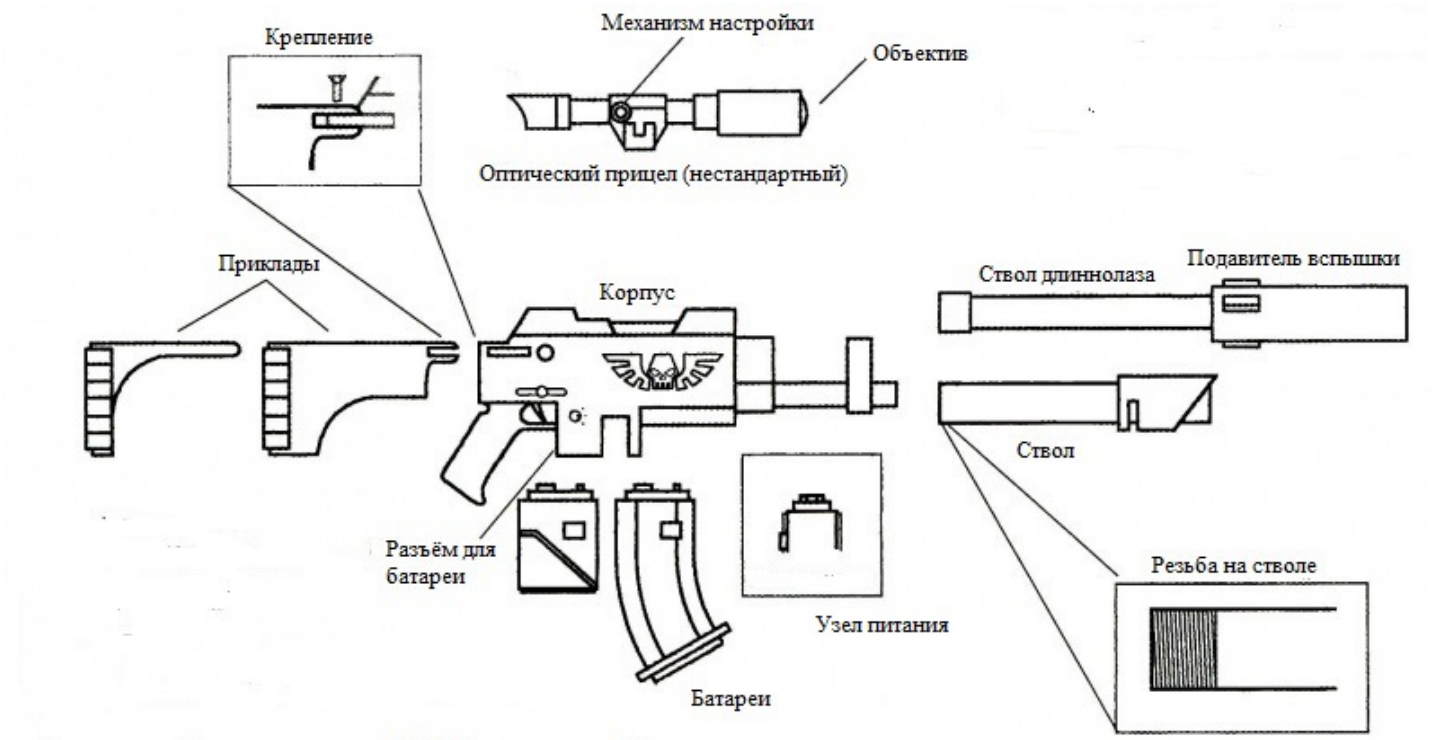
Бросок 1к10	Изменение модели
1	**Широкая распространённость:** тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы добыть этот предмет, получают бонус +10 в дополнение к любым другим модификаторам.
2	**Лёгкая конструкция:** вес предмета уменьшается на 1 кг (до минимума в 0,5 кг).
3	**Неубиваемость:** всякий раз, когда эта вещь будет серьёзно повреждена или уничтожена, бросьте к10. На 6+ она остаётся почти невредимой, благодаря своей простой и надёжной конструкции.
4	**Изысканный облик:** если этот предмет – *хорошего качества*, он считается предметом *высшего качества*.
5	**Ценность:** по какой-то причине, завладеть этим мечтают все в лагере. Если владелец продаст или выменяет на что-то эту вещь, он получит бонус +20 к следующему тесту *«Торговли»* с новым владельцем этого предмета.
6	**Превосходная модель:** тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы добыть этот предмет *хорошего* или *высшего качества* получают бонус +20 в дополнение к любым другим модификаторам.
7	**Священные гравировки:** один раз за игровую встречу, владелец этого предмета может перебросить проваленный тест Силы воли для того, чтобы сопротивляться эффектам *страха* или *подавления огнём*.
8	**Знак статуса:** благодаря облику этой вещи или ассоциациям, которые она вызывает, её владелец получает бонус +5 к тестам *«Обаяния»* и *«Командования»*, если держит предмет на виду.
9	**Устрашающий вид:** благодаря облику этой вещи или ассоциациям, которые она вызывает, её владелец получает бонус +5 к тестам *«Запугивания»* если держит предмет на виду.
10	**Опасная игрушка:** один раз за встречу, владелец может получить бонус +10 к тесту, который он будет предпринимать с использованием этой вещи. Если такая особенность не подходит этой вещи, перебрасывайте этот результат.

Таблица 3-23 «Недостатки разных моделей снаряжения»

Бросок 1к5	Изменение модели
1	**Неизменная модель:** тесты *снабжения*, предпринятые для того чтобы добыть этот предмет *хорошего* или *высшего качества*, получают штраф -10 в дополнение к любым другим модификаторам.
2	**Необязательные побрякушки:** вес предмета увеличивается на 2 кг.
3	**Забытая конструкция:** персонажи получают штраф -30 на тесты *«Пользования техники»* или иного подходящего умения, предпринятые для того, чтобы починить сломанный или вышедший из строя предмет.
4	**Извращённая модель:** если этот предмет – *среднего качества*, он считается предметом *низкого качества*.
5	**Капризный предмет:** когда персонаж использует предмет в ходе теста, бросьте к10. Если выпадет единичка, тест получает штраф -10 (в дополнение к любым другим модификаторам). Если такая особенность не подходит этой вещи, перебрасывайте этот результат.

Таблица 3-24 «Достоинства разных моделей стрелкового оружия»	
Бросок 1к10	**Изменение модели**
1	**Длинноствольное:** дальность поражения оружия увеличивается на 10 м.
2	**Высокомощное:** когда владелец стреляет из этого оружия, получая преимущества от *прицеливания*, увеличьте его показатель урона на +2.
3	**Древняя конструкция:** оружие получает свойство *«Проверенное (2)»*. Если у него уже есть свойство *«Проверенное (X)»*, увеличьте его показатель на +1.
4	**Лёгкие материалы:** вес оружия уменьшается на 2 кг (до минимума в 0,5 кг). Если это оружие относится к классу *лёгкого*, владелец также уменьшает штраф за стрельбу одной рукой до -10. Если это пистолет, владелец может выхватить его из кобуры или вложить туда за свободное действие.
5	**Выдающаяся модель:** тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы добыть это оружие *хорошего* или *высшего качества*, получают бонус +20 в дополнение к любым другим модификаторам.
6	**Быстрое извлечение магазина:** уменьшите время перезарядки оружия на одно полное действие (до минимума в одно частичное действие).
7	**Безжалостное:** оружие получает свойство *«Разящее (2)»* при стрельбе на *короткую дистанцию*. Если у него уже есть свойство *«Разящее (X)»*, увеличивайте его показатель на +2 при стрельбе на *короткой дистанции*.
8	**Калечащие боеприпасы:** оружие получает свойство *«Калечащее (2)»*. Если у него уже есть свойство *«Калечащее (X)»*, увеличьте его показатель на +1.
9	**Грубая конструкция:** оружие получает свойство *«Огриноустойчивое»*. Если это оружие применяют как импровизированное, оно использует следующий профиль: холодное, 1к10 У, Огриноустойчивое, Примитивное (8).
10	**Восхитительно смертоносное:** оружие получает свойство *«Точное»*. Если оно имело свойство *«Неточное»*, оно теряет его, но не получает свойство *«Точное»*. Если оно уже имело свойство *«Точное»*, оно получает свойство *«Проверенное (2)»*.

Таблица 3-25 «Недостатки разных моделей стрелкового оружия»	
Бросок 1к10	**Изменение модели**
1	**Бесполезный ствол:** когда владелец стреляет из этого оружия на дистанцию, превышающую *короткую*, уменьшите его показатель урона на -2.
2	**Проблемы с перегревом:** оружие получает свойство *«Перегревающееся»*. Если у него уже есть такое свойство, оно теряет свойство *«Надёжное»*, если обладало таковым.
3	**Непостоянное:** оружие получает свойство *«Ненадёжное»* и теряет свойство *«Надёжное»*, если имело его.
4	**Здоровенное:** вес оружия увеличивается на 2 кг. Если исходное оружие было пистолетом, оно переходит в класс *лёгкого*.
5	**Редкая модель:** тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы получить такое оружие вне мест его производства, получают штраф -20 в дополнение ко всем остальным модификаторам.
6	**Маленький магазин:** объём магазина оружия уменьшается на 5 (до минимума в 1).
7	**Извращённая модель:** если это оружие – *среднего качества*, оно считается оружием *низкого качества*.
8	**Сильный разброс:** когда владелец стреляет из этого оружия на дистанцию, превышающую *короткую*, уменьшите его показатель бронебойности на -4.
9	**Цикл перезарядки:** оружие получает свойство «*Накачка*». Если у него уже есть такое свойство, оно теряет свойство *«Надёжное»*, если обладало таковым.
10	**Чувствительное:** если это оружие даёт *осечку*, бросьте к10. Если выпадет единичка, механизмы оружия заклинивают или защелкиваются. Чтобы оружие снова смогло стрелять, придётся потратить, по меньшей мере, несколько минут и преуспеть в **сложном (-20) тесте «*Пользования техники*»**.



Стандартный лазган модели M-G (укороченный)

Diag. 5403/CFE803

Таблица 3-26 «Достоинства разных моделей холодного оружия»	
Бросок 1к10	**Изменение модели**
1	**Доведённое до ума:** если оружие имело свойство *«Несбалансированное»*, оно теряет его. Если оружие имело свойство *«Громоздкое»*, это свойство заменяется на *«Несбалансированное»*. Если у оружие изначально нет ни *«Громоздкого»*, ни *«Несбалансированного»*, оно получает свойство *«Сбалансированное»*.
2	**Зазубренное:** если при атаке этим оружием владелец набирает три ступени успеха в тесте Ближнего боя, эта атака получает свойство *«Разрывающее»*. Если оружие и так имело это свойство, при трёх ступенях успеха оно получает +1 к урону.
3	**Древняя конструкция:** оружие получает свойство *«Проверенное (2)»*. Если у него уже есть свойство *«Проверенное (X)»*, увеличьте его показатель на +1.
4	**Лёгкие материалы:** вес оружия уменьшается на 2 кг (до минимума в 0,5 кг). Если это двуручное оружие, оно становится одноручным. Если это уже одноручное оружие, владелец может выхватить его из ножен или вложить туда за свободное действие.
5	**Выдающаяся модель:** тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы добыть это оружие *хорошего* или *высшего качества,* получают бонус +20 в дополнение к любым другим модификаторам.
6	**Стрижающее:** оружие получает свойство *«Бритвенной остроты»*. Если оно уже имеет эту свойство, или если его бронебойность равна нулю, вместо *«Бритвенной остроты»* оно получает +2 к бронебойности.
7	**Символ долга:** носитель оружия получает бонус +5 к тестам Силы воли для того, чтобы сопротивляться эффектам *страха* или *подавления огнём*.
8	**Отравленное:** оружие получает свойство *«Отравленное (1)»*. Если у него уже есть свойство *«Отравленное (X)»*, увеличьте его показатель на +1.
9	**Небывало прочное:** оружие никогда не ломается при *парировании* оружия, имеющего свойство *«Силовое поле»*. Кроме того, оружие получает свойство *«Огриноустойчивое»*.
10	**Точно сбалансированное:** это оружие можно метать. Оно считается не только холодным, но и метательным оружием. При метании оно использует тот же профиль, что и в ближнем бою. Его дальность поражения – 10 метров.

Таблица 3-27 «Недостатки разных моделей холодного оружия»	
Бросок 1к10	**Изменение модели**
1	**Неудобная рукоять:** если при атаке этим оружием владелец проваливает тест Ближнего боя на количество ступеней, превышающее его бонус Ближнего боя, он роняет оружие. Оно отлетает на 1к5 метров в случайно определённом направлении.
2	**Тупое:** урон оружия уменьшается на -2.
3	**Примитивное:** если оружие имеет свойство *«Примитивное (X)»*, уменьшите его показатель на 1. Если изначально оружие не имело такого свойства, оно получает свойство *«Примитивное (9)»*.
4	**Тяжеленое:** вес оружия увеличивается на 2 кг. Если при атаке этим оружием владелец проваливает тест Ближнего боя на количество ступеней, превышающее его бонус Ближнего боя, оружие втыкается в землю или иную поверхность и застревает. Чтобы вытащить его потребуется частичное действие и успех в **среднем (+0) тесте Силы**.
5	**Редкая модель:** тесты *снабжения*, предпринятые для того, чтобы получить такое оружие вне мест его производства, получают штраф -20 в дополнение ко всем остальным модификаторам.
6	**Неглубокие порезы:** наносимый этим оружием критический урон уменьшается на -1 (критический урон, наносимый в *праведном гневе*, также уменьшается).
7	**Извращённая модель:** если это оружие – *среднего качества*, оно считается оружием *низкого качества*.
8	**Неухватистое:** оружие получает свойство *«Неточное»*. Если оно уже имело это свойство, оно также получает свойство *«Громоздкое»*.
9	**Отвратительный баланс:** если оружие обладало свойством *«Сбалансированное»*, оно теряет её. Если оно не имело этого свойства, оно получает свойство *«Несбалансированное»*. Если оно изначально было *несбалансированным*, оно получает свойство *«Громоздкое»*.
10	**Хрупкое:** если при атаке этим оружием владелец проваливает тест Ближнего боя на количество ступеней, превышающее его бонус Ближнего боя, бросьте к10. Если выпадет единичка, оружие ломается.

Катачанский клык, двадцать дюймов сверкающей стали – самый распространённый тип ножей, из тех, что применяют воины джунглей. Отлично подходящий для того, чтобы рубить, как лианы, так и вёртких эльдаров, катачанский клык известен в тысячах звёздных систем. Такие ножи нередко используют для разрешения споров между катачанцами. Один клинок помещают в центр небольшой арены, и бойцы должны постараться ухватить его быстрее соперника. Дуэли ведутся до первой крови, но иногда первая кровь может означить и смерть.

Ночной жнец, чуть меньший вариант катачанского ножа с чернёным лезвием, отлично подходит для тайных вылазок и ночных операций, когда солнечный блик на ноже может стоить владельцу жизни. У жнеца трёхгранный клинок, а стало быть, наносимые им раны будут обильно кровоточить и вряд ли заживут. Кроме того, катачанцы известны любовью наносить на ножи яд, используя для этого один из множества растительных или животных токсинов, на которые так щедра их негостеприимная родина.

Коготь дьявола, названный в честь самого опасного хищника катачанских джунглей – самый большой тип ножей из числа традиционных для этой планеты. Такой трёх- или четырёхфутовый клинок больше похож на короткий меч. Когти дьявола обычно используется в ближнем бою, и пользуются грозной известностью даже среди орков, что называют их «резаками». У этого оружия полый и наполовину заполненный ртутью клинок, придающий ударам большую силу. Силовые мечи катачанских старших офицеров внешне почти неотличимы от когтей дьявола

Верховой бой

«Труби атаку! Этих предателей ждёт сюрприз»

- капитан Йонаст д'Лансье, мордианский 77-й лёгкий патрульный полк

Со времен древней Терры, кавалерийская атака была одним из самых завораживающих зрелищ, что можно было лицезреть на полях битв. Будь то дурно вооруженные наёмники на едва обученных лошадях или сверкающий строй рыцарей на породистых чистокровных конях, воины старых времен могли прорывать пехотные шеренги, не хуже, чем мельта-заряд прожигает слои брони. Один лишь вид подобной атаки мог положить конец бою столь же быстро, как тот урон, что она наносила. В бесконечных войнах сорок первого тысячелетия, где танки и богомашины шагают по полям брани, а корабли с многотысячными экипажами на борту изрыгают с орбиты мегатонны пылающей смерти, всадники и их верные скакуны всё ещё играют важную роль.

Верхом в бой

Для верховой езды используется *«Звероводство»* (особое применение умения *«Выживание»*, см. стр. 114 **«Базовой книги правил Only War»**). Для того чтобы просто ехать в обычных условиях, тестов не требуется, но для некоторых особых *действий всадника*, что может предпринимать наездник, тесты необходимы (см. описания действий ниже).

Персонаж может ехать на скакуне, чей «*Размер*» превышает его собственный, если в описании особенностей и способностей скакуна не указано обратного.

Передвижение

Путешествие верхом использует обычные правила передвижения для повествовательного и структурированного времени.

В повествовательном времени персонаж просто использует *скорость передвижения* скакуна и любые связанные с передвижением способности, которыми обладает скакун (такими как умение плавать, лазать, летать) вместо своих собственных. Это позволяет конным бойцам покрывать большие расстояния куда быстрее, чем простым пешедралам. Некоторые ездовые звери (например, те, что умеют летать или карабкаться по отвесным скалам) и вовсе способны преодолеть преграды, перед которыми спасовал бы обычный гвардеец.

Передвижение верхом в структурированном времени лишь чуть сложнее. Если персонаж едет верхом в структурированном времени, он может предпринимать все обычные действия, за исключением тем, что имеют подтип «Передвижение» или тех, кто как-либо иначе потребуют от него спешиться. Также всадник может применять любые *действия всадника*, что описаны ниже. Его скакун, сосредоточенный (хочется верить) на повиновении хозяину, а не проявлении собственной инициативы, не предпринимает никаких действий (даже *реакций*) за исключениям тех, что продиктованы особыми *действиями всадника*. По сути, конник и его скакун действуют как одно целое, имея один комплект действий на двоих. Пассажиры в этом отношении не отличаются от всадников, за исключением того, что они не могут предпринимать никаких особых *действий всадника,* за исключением действия *«Оседлать/Спешиться»*.

Особые действия всадника

Персонаж, едущий верхом, в течение своего хода может применять следующие действия.

Бей и пропадай *(Strike and Fade)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, передвижение, рукопашная

Всадник понукает своего скакуна, направляя его к врагу и стремясь нанести ему удар на ходу.

Всадник устремляется к любой цели, находящейся от него не далее, чем на расстоянии передвижения с *половинной скоростью* (см. **таблицу 1-4 «Передвижение в структурированном времени»** на стр. 31 **«Базовой книги правил Only War»**). Достигая цели, всадник предпринимает **трудный (-10) тест Ближнего боя**. В случае успеха он наносит цели одно попадание подходящим холодным оружием. Совершив эту атаку, всадник (независимо от того, попал он или нет) может немедленно переместиться на своём скакуне на расстояние передвижения с *половинной скоростью*. Если атака всадника попала в цель, её жертва не может провести свободную атаку ни против скакуна, ни против всадника – так быстро они уносятся прочь.

Вольтижировка *(Evasive Riding)*

Тип: полное действие

Подтип: концентрация, передвижение

Всадник позволяет своему скакуну рыскать, двигаться хаотично и непредсказуемо, превращаясь в трудную мишень для любого врага, пытающегося подстрелить бойца или его зверя.

Всадник предпринимает **сложный (-20) тест *«Выживания»***, к которому получает бонус, равный показателю Ловкости скакуна. Скакун при этом перемещается с *полной скоростью*. За каждую ступень успеха, что всадник набрал в тесте, его враги получают штраф -5 к стрелковым атакам, нацеленным во всадника или его скакуна, однако и сам всадник получает такой же штраф на тесты Дальнего боя. Если всадник провалит тест на количество ступеней провала, превышающее его бонус Ловкости, он *вылетит из седла* (см. раздел **«Вылет из седла»**).

Высокий прыжок *(Soaring Leap)*

Тип: полное действие

Подтип: концентрация, передвижение

Всадник заставляет скакуна прыгнуть и перелетает на нём препятствие – расселину, траншею, низкую стену. Он может перепрыгнуть так даже через врагов – если это вообще возможно.

Всадник предпринимает **сложный (-20) тест *«Выживания»***, к которому получает бонус, равный показателю Ловкости скакуна. В случае успеха, его скакун передвигается на расстояние, равное дистанции своего *бега* (см. **таблицу 1-4 «Передвижение в структурированном времени»** на стр. 31 **«Базовой книги правил Only War»**) прямо в направлении препятствия и прыгает через него. В прыжке скакун и всадник преодолевает по горизонтали количество метров, равное удвоенному бонусу Силы скакуна плюс один метр за каждую ступень успеха в тесте *«Выживания»*. Если это важно, то высота прыжка равна четверти его длины (округлять вверх). Если всадник провалит тест, его скакун не решиться прыгнуть. Если же тест удался, всадник всё равно может не преодолеть препятствие, если его скакун прыгнет недостаточно далеко.

Галоп *(Gallop)*

Тип: полное действие

Подтип: концентрация, передвижение

Всадник пришпоривает своего скакуна, и вместе они несутся вдаль, заставляя врагов глотать пыль.

Всадник предпринимает **трудный (-10) тест *«Выживания»***. В случае успеха, его скакун передвигается на расстояние, равное дистанции своего *бега* (см. **таблицу 1-4 «Передвижение в структурированном времени»** на стр. 31 **«Базовой книги правил Only War»**) плюс пять метров за каждую ступень успеха, что всадник набрал в своём тесте. Если всадник провалит тест на количество ступеней провала, превышающее его бонус Ловкости, он *вылетит из седла* (см. раздел **«Вылет из седла»**), а скакун понесется вперед, как описано выше.

Оседлать/Спешиться *(Mount/Dismount)*

Тип: полное действие

Подтип: концентрация, передвижение

Персонаж взбирается в седло и готовится пустить зверя вскачь или слезает на землю для того, чтобы идти пешком.

Всадник забирается на спину своего скакуна или слазит с неё. В обычных условиях это действие не требует тестов, но если персонаж находится в бою или иной напряжённой ситуации, он должен преуспеть в **рутинном (+20) тесте *«Выживания»*** для того, чтобы успокоить скакуна и спокойно оседлать его или спешиться. Если всадник провалит тест на количество ступеней провала, превышающее его бонус Ловкости, он *вылетит из седла* (см. раздел **«Вылет из седла»**).

Отработанный удар *(Rearing Strike)*

Тип: частичное действие

Подтип: атака, концентрация, передвижение

Персонаж заставляет своего скакуна напасть на противника и сокрушить его ударами подкованных копыт, растерзать страшными когтями, разорвать в клочья жуткими клыками или даже извергнуть на него ядовитую жидкость – в зависимости от того, что умеет зверь.

Всадник принуждает скакуна совершить одну стрелковую атаку или атаку в ближнем бою. Для того, всадник предпринимает **сложный (-20) тест *«Выживания»*** с бонусом, равным показателю Ближнего (для атаки в ближнем бою) или Дальнего боя скакуна (для стрелковой атаки). В случае успеха теста скакун наносит одно попадание по врагу.

Отскок *(Sidestep)*

Тип: реакция

Подтип: передвижение

Заметив, что в него целятся, всадник натягивает поводья, надеясь увести себя и своего скакуна из-под удара.

Всадник предпринимает **напряжённый (-40) тест *«Выживания»***, к которому получает бонус, равный показателю Ловкости своего скакуна. Скакун при этом перемещается с *полной скоростью*. За каждую ступень успеха, что всадник набрал в тесте, он избегает одного попадания подобно тому, как это делается при *избегании атаки*. Если всадник провалит тест на количество ступеней провала, превышающее его бонус Ловкости, он *вылетит из седла* (см. раздел **«Вылет из седла»**).

Рысь *(Canter)*

Тип: частичное или полное действие (см. описание)

Подтип: передвижение

Всадник идёт на рысях – спокойно, но всё же быстрее чем передвигается обычный пехотинец. Такая скорость позволяет кавалеристу покрывать значительные расстояния и не испытывать трудностей, с которыми сталкивается человек, пытающийся усидеть на скакуне, пущенном в галоп.

Это базовое действие передвижения для любого скакуна, несущего на спине управляющего им всадника. Используя это действие, скакун может переместиться с *половинной* или *полной скоростью*.

Сокрушительный натиск *(Crushing Charge)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, концентрация, передвижение, рукопашная

Всадник пускает своего скакуна карьером, превращаясь в устрашающее воплощение стремительности и свирепости. Немногие могут устоять перед этой грубой мощью, и многие враги, завидев кавалерийскую атаку, бегут прежде, чем всадники вообще достигнут их рядов.

Всадник направляет своего скакуна на врага и совершает одну атаку в ближнем бою. Для совершения этого действия, противник должен находиться как минимум в четырёх метрах от активного персонажа, однако быть в пределах дистанции *натиска* (см. **таблицу 1-4 «Передвижение в структурированном времени»** на стр. 31 **«Базовой книги правил Only War»**). Последние четыре метра до цели всадник должен преодолеть по прямой. Достигнув врага, всадник проводит одну атаку в ближнем бою при помощи **рутинного (+20) теста Ближнего боя**. Успех в этом тесте знаменует одно попадание по врагу, которого нельзя избежать *парированием*. Кроме того, цель сокрушительного натиска должна преуспеть в **среднем (+0) состязательном тесте Силы** против скакуна или быть *сбитой с ног*.

Сражения верхом

Всадники могут предпринимать любые обычные действия, кроме тех, что имеют подтип *«Передвижение»* или подразумевают необходимость спешиться. Также всадники могут предпринимать *особые действия всадников* (см. выше). В бою, и всадник, и его скакун используют показатель инициативы всадника. Фактически, воин и его скакун действуют как одно целое, и даже запас действий у них один на двоих.

Атака всадника

Всадники и пассажиры могут атаковать посредством любого действия атаки, не требующего спешиться. Всадник также может использовать некоторые описанные выше *особые действия всадника*. Скакун же, будучи под седлом, не атакует самостоятельно, если только хозяин не прикажет ему (например, при помощи *действия всадника «Отработанный удар»*, см. выше).

Атаки по всаднику

Если всадник и его скакун обладают разным *размером* (определяется особенностью *«Размер»*), при атаке по этой парочке применяется модификатор бóльшего размера. Успешное попадание может поразить как всадника, так и скакуна – это зависит от результата броска на попадание. В случае попадания возьмите выпавшее в броске на попадание значение и поменяйте местами цифры (например, результат 32 превратится в 23). Если итоговый результат – от 01 до 70, значит, попадание пришлось по скакуну; 71 или выше – по всаднику.

Если на скакуне были пассажиры, любая попавшая по всаднику атака может угодить как в самого всадника, так и в одного из пассажиров (определяется случайно). Попадания по всаднику и пассажирам всегда считается попаданиями в торс. Выстрелы из оружия со свойствами *«Взрыв»* или *«Распыляющее»* попадают и по всаднику, и по скакуну, и по пассажирам. Атакующий может использовать действие *«Точечная атака»*, чтобы выцелить скакуна, всадника или пассажира.

Всадник или пассажир может потратить свою *реакцию* на попытку *уклонения* или *парирования* атаки, направленной в него самого, но не может таким образом защищать от попаданий своего скакуна. Всадник может использовать для этого *особое действие всадника «Отскок»*.

Ранение скакунов

Как и у всех остальных существ, у скакунов есть бонус Выносливости и *количество ран*, они могут носить броню и получают урон по общим правилам. Получив количество урона, превышающее количество ран, скакун подвергается критическому урону, однако вместо стандартных таблиц из **«Базовой книги правил Only War»** используйте **таблицу 3-23 «Эффекты критического урона для скакунов»**.

«Я видел войну во всех её проявлениях. Видел, как дикари вышибают друг другу мозги камнями, и наблюдал за гибелью целых планет от вирусных бомб. Я видел, как космические десантники бросаются навстречу смерти и побеждают. Я видел, как титаны затаптывали ногами целые взводы.

Но я никогда не видел зрелища столь же великолепного как массовая кавалерийская атака»

- Девин Граз, таринговский 14-й

Вылет из седла

Есть много причин, по которым всадник может слететь по спины своего скакуна. Такие падения всегда опасны – дело не столько в высоте, с которой предстоит свалиться, сколько в том, что такие падения обычно происходят во время передвижения на высокой скорости.

Выпал из седла

Когда всадник *вылетает из седла*, спрыгивает или каким-то иным образом падает, он получает такой урон, как если бы упал с высоты 1к5 метров (см. раздел **«Падения»** на стр. 259 **«Базовой книги правил Only War»**). Если причиной падения стал проваленный тест, всадник получает такой урон, как если бы упал с высоты, равной количеству ступеней провала в тесте (в метрах). В этой главе описано несколько эффектов, что могут выбить всадника из седла.

Выпал и придавлен

Если всадник вылетает из седла в тот самый миг, когда падает и его скакун (неважно, по какой причине), всадник должен предпринять **трудный (-10) тест Ловкости** или упавший зверь придавит его. В случае провала, всадник получает 1к10 единиц ударного урона плюс ещё одну единицу за каждую ступень провала в тесте, а также 1к5 уровней *усталости*, ведь ему трудно дышать. Бывший всадник должен преуспеть в **среднем (+0) тесте Силы** со штрафом, равным пятикратному показателю *размера* скакуна, чтобы вылезти из-под туши, если только скакун сам не захочет встать (если вообще в состоянии сделать это).

Таблица 3-23 «Эффекты критического урона для скакунов»

КУ	Эффект
1	Удар заставляет скакуна пошатнуться, а всадника – чуть крепче держаться и чуть сильнее натянуть поводья, чтобы зверь продолжил слушаться. Всадник должен предпринять **средний (+0) тест *«Выживания»***. В случае провала, всадник не сможет предпринимать действий, имеющих подтип «Атака» или «Концентрация» до конца своего следующего хода.
2	Попадание пугает скакуна и тот встаёт на дыбы (или даже подпрыгивает, если у него всего две ноги). Больше со скакуном ничего не происходит, но всадник обязан пройти **трудный (-10) тест *«Выживания»*** или *вылететь из седла* (см. врезку).
3	От силы удара скакун валится наземь. Он *сбит с ног* и получает один уровень *усталости*. Если в свой последний ход скакун передвигался быстрее, чем с *полной скоростью*, он обязан пройти **рутинный (+20) тест Выносливости** или получить *увечье*, а всадник должен преуспеть в **трудном (-10) тесте *«Выживания»*** или *вылететь из седла* (см. врезку).
4	Удар оставляет глубокую рану на теле скакуна. Он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить 1к5 уровней *усталости*. Также скакун *оглушён* на один раунд.
5	Страшный удар приходится прямо в грудь скакуна, заставляя его выть от боли. Он должен пройти **трудный (-10) тест Выносливости** или навсегда потерять 1к10 очков Выносливости. Также скакун получает 1к5 уровней *усталости*.
6	Скользящее попадание приходится скакуну в голову. Пока он воет от боли и топчется на месте, всадник пытается понять, не ослеп ли его зверь. Скакун должен пройти **трудный (-10) тест Выносливости** или *ослепнуть* до конца сцены. Всадник должен пройти **сложный (-20) тест *«Выживания»***, чтобы не *вылететь из седла* (см. врезку).
7	С отвратительным звуком одна из конечностей скакуна отделяется от тела, и зверь валиться наземь, заходясь в страдальческом животном крике. Скакун *сбит с ног* и должен преуспеть в **трудном (-10) тесте Выносливости** или получит *увечье*. Его всадник *вылетает из седла* (см. врезку).
8	Атака наносит зверю такую страшную открытую рану или столь обширные ожоги, что скакун едва-едва может стоять на ногах. Скакун должен преуспеть в **сложном (-20) тесте Выносливости** или получит *увечье*. Если урон от этой атаки был ударным, скакун будет *оглушён* на один раунд. Если урон был резаным, у скакуна открывается *кровотечение*. Если урон был энергетическим или взрывным, скакун загорается. Если скакун получит *увечье* в результате получения такого критического урона, его всадник *вылетит из седла* (см. врезку).
9	Удар мгновенно убивает скакуна, и он валиться наземь. Всадник *вылетает из седла* (см. врезку).
10+	Попадание убивает скакуна особенно жестоким образом: рвёт на части в фонтанах крови, сжигает дотла или разрывает в клочья. Скакун мгновенно погибает, а его всадник *вылетает из седла* (см. врезку). Если атака, которой был нанесён этот удар, наносила взрывной либо энергетический урон, бросьте к10. При выпадении 7 или выше, любое взрывоопасное снаряжение, гранаты или боеприпасы на скакуне загораются и детонируют, причиняя 1к10+5 единиц взрывного урона всаднику и всем в радиусе 1к5 метров. Если атака, которой был нанесён смертельный удар, наносила резаный либо ударный урон, все вокруг покрывает кровь и внутренние органы. Любой, кто до конца сцены попытается двигаться в пределах четырёх метров от распотрошённого трупа скакуна, должен будет преуспеть в **среднем (+0) тесте Ловкости** или будет *сбит с ног*.

Критические эффекты и состояния

Также как солдат обязан ухаживать за своим оружием и боевой техникой, он должен заботиться о своём скакуне, дабы тот всегда пребывал в наилучшей форме. Если ездового зверя ранят, ему потребуется время на выздоровление, иначе он рискует остаться калекой и превратиться в обузу. В **таблице 3-28 «Эффекты критического урона для скакунов»** есть несколько пунктов, подразумевающих длительные эффекты или особые состояния. Они во многом похожи на те, что случаются с обычными персонажами – имеющиеся отличия описаны ниже.

Слепота *(Blinded)*

Скакун, страдающий от *слепоты*, подчиняется всем соответствующим правилам со стр. 260 **«Базовой книги правил Only War»**. Независимо от того, постоянна его *слепота* или временна, слепой скакун накладывает штраф -30 на все тесты *«Выживания»*, предпринятые для того, чтобы ехать на нём (если только этот скакун не слеп от природы).

Увечье *(Crippled)*

Увечный скакун не может передвигаться, а значит, и предпринимать никаких действий, имеющих подтип «Передвижение». Также он не может предпринимать *реакции*. На *увечном* скакуне нельзя ни ехать, ни везти груз. *Увечный* зверь будет считаться *увечным* до тех пор, пока не будет исцелен весь нанесённый ему критический урон – а это может быть очень долго. Как правило, *увечный* зверь – обуза для всего подразделения; скорее всего, его придется бросить или добить из милосердия. Это очень трагично, как для зверя, так и для хозяина.

Огонь *(Fire)*

Охваченный огнём скакун очень опасен и почти неуправляем. Хотя звери инстинктивно берегутся огня, они не понимают ни того, что он собой представляет, ни как его потушить. Скакуны редко целенаправленно пытаются сбить пламя – если только не были специально этому обучены. В начале каждого своего хода всадник, чей скакун горит, обязан проходить **средний (+0) тест Ловкости**, иначе загорится сам. После этого он обязан предпринять **напряженный (-30) тест *«Выживания»***, чтобы заставить скакуна слушаться. В случае провала скакун сам по себе несётся на *полной скорости* в случайно определенном направлении (используйте **схему направлений** со стр. 249 **«Базовой книги правил Only War»**) и не реагирует ни на какие попытки всадника принудить его к послушанию. Всадник, потерявший контроль над скакуном, все ещё может предпринимать собственные действия (отдельные от бесконтрольной беготни скакуна – например, *«Спешивание»* или попытки сбить пламя).

Голод *(Starvation)*

Ездовые звери схожи с людьми в том, что для выживания и сохранения сил им тоже требуется пища и вода. Обычно нет необходимости отслеживать, когда скакун ел, но в особых обстоятельствах – долгих походах вдали от базы, путешествий в суровом климате, где почти нет еды для скакуна (будь то трава или мелкие животные) – это может стать очень важным. Если персонажам нечем кормить своих скакунов настолько долго, чтобы нехватка еды превратилась в проблему, скакун считается *голодающим* и обязан проходить **средний (+0) тест Выносливости** или получать один уровень *усталости* в конце каждого полного дня, который он провел без еды и воды. Он не может снять эту *усталость* при помощи отдыха до тех пор, пока не найдёт еду (или пока его не покормит всадник).

Пассажиры и перегрузка

Большинство лихих всадников возит с собой изрядное количество дополнительного оружия, припасов и другого снаряжения, что увеличивает нагрузку на скакуна. К счастью, большинство ездовых зверей – сильные создания, способные переносить грузы куда больше тех, с которыми сможет управиться обычный человек, так что многие солдаты при необходимости нагружают своих ездовых зверей лишними вещами или даже седоками. Но у любого животного есть свои пределы и перегруженный разным барахлом скакун в бою будет скорее обузой, чем подмогой.

Скакун может перевозить одного всадника и его обычное оружие и снаряжение без всяких трудностей. Если скакун достаточно велик, чтобы принять ещё и пассажира, он может вести и его (тоже вместе с обычным оружием и снаряжением). Вместо лишнего седока на зверя можно навьючить иной груз – например, тяжёлое оружие или иные обременительные вещи. Чтобы воспользоваться предметом, навьюченным на скакуна, его придется сперва снять. При подсчёте *скорости передвижения*, каждый пассажир или сопоставимый по весу груз уменьшает бонус Ловкости скакуна на 1. Всякий раз, когда перегруженный таким образом скакун получает один или несколько уровней *усталости*, он получает ещё один дополнительный уровень *усталости*.

Особенности скакунов

Многие звери имеют особенности, отражающие их специальные способности.

Вездеход *(Terrain Master)*

У этого зверя большие лапы, широкие копыта, по несколько суставов в ногах или просто чутьё, подсказывающее надёжную дорогу. Он не получает никаких штрафов при передвижении по *пересечённой местности*.

Выносливый *(Enduring)*

Некоторые ездовые звери очень выносливы и могут подолгу обходиться без еды и воды, продолжая вести своего всадника и его снаряжение. Этот скакун получает бонус +30 ко всем тестам Выносливости, сделанным из-за голода или обезвоживания. Кроме того, он может вести одного дополнительного пассажира или сопоставимый по весу груз без штрафов. Скакун, имеющий эту особенность, не может иметь особенности *«Поджарый»*.

Выращенный для войны *(Bred for War)*

Империум тысячелетиями ведет непрекращающиеся войны. За столь долгое время значительно развилась методика выращивания и дрессировки ездовых зверей, превращающая неразумных скакунов в живое оружие. Этот скакун привычен к ужасу боя и грохоту битвы, благодаря чему автоматически проходит все тесты Силы воли, чтобы не сбежать в соответствии с особенностью *«Зверь»*.

Мирный *(Placid)*

Из некоторых ездовых зверей даже годы тщательной селекции, лучшего обучения или генетических манипуляций не в силах сделать настоящих бойцов. Иные и вовсе лишены боевых инстинктов и почти не обращают внимания на опасности, до тех пор, пока не окажутся под огнём. Скакуны с этой особенностью предоставляют всаднику бонус +10 к тестам *«Выживания»*, сделанным для управления зверем вне боя, но накладывают штраф -10 на тесты *«Выживания»*, сделанные для управления скакуном в бою. Скакун, имеющий эту особенность, не может иметь особенности *«Свирепый»*.

Парализующий яд *(Paralytic Venom)*

В Империуме существует много ядовитых существ, и хотя из большинства таковых не выходит толковых ездовых зверей – в силу ядовитости или дурного нрава – находятся и достаточно послушные, которых можно научить сражаться и применять свой природный токсин в бою. Атаки этого скакуна обладают свойством *«Отравленное (2)»*. Однако, вместо получения дополнительного урона, жертва получает один уровень *усталости* за каждые две ступени провала в тесте Выносливости, предпринятом для сопротивления воздействию яда.

Поджарый *(Wiry)*

Этот проворный тонконогий скакун будто состоит из одних только мышц и сухожилий. Такие звери превосходят других в бою и скорости, но уступают в выносливости и возможности перевозить грузы. Такой скакун может везти только одного всадника и его обычное оружие и снаряжение. Он не может перевозить пассажиров и дополнительное снаряжение, но при расчете *скорости передвижения*, бонус Ловкости такого скакуна считается большим на 2. Скакун, имеющий эту особенность, не может иметь особенности *«Выносливый»*.

Преданный *(Loyal)*

Некоторые скакуны постепенно вырабатывают чувство привязанности к всадникам – ради них они готовы встречать опасность лицом к лицу и оставаться с ними до самого конца, нередко ожидая у тела хозяина, не понимая, что тот серьёзно ранен или даже погиб. *Преданные* скакуны не оставляют *вылетевших из седла* всадников. Кроме того, всадник получает бонус +10 к тестам *«Выживания»*, предпринятым для контроля над *преданным* скакуном.

Пугливый *(Skittish)*

Этот скакун легко пугается и пытается убежать от всего страшного и незнакомого. Скакун с этой особенностью, предоставляет всаднику бонус +20 к тестам *«Выживания»* при использовании *особых действий всадника «Вольтижировка»* и *«Отскок»*, но накладывает штраф -20 на тесты *«Выживания»* при использовании всадником *особых действий всадника «Сокрушительный натиск»* и *«Высокий прыжок»*. Скакун, имеющий эту особенность, не может иметь особенности *«Свирепый»*.

Свирепый *(Irritable)*

Этот зверь, как правило, не особенно дружелюбен, и если он взбесится, хозяину останется только держаться покрепче. И уж конечно, быть всадником, сидящим на таком скакуне, куда лучше, чем оказаться тем, кто стоит у него на пути. Этот скакун предоставляет своему всаднику бонус +20 к тестам *«Выживания»* предпринятым при совершении *особых действий всадника «Сокрушительный натиск»* и *«Отработанный удар»*. Однако если всадник провалит тест *«Выживания»*, предпринятый для того, чтобы взять под контроль своего зверя, количество ступеней провала в этом тесте увеличиться на одну. Скакун, имеющий эту особенность, не может иметь особенностей *«Мирный»* или *«Пугливый»*.

Профили скакунов

«Нестись в славную битву верхом на верном благородном скакуне – разве может что-то с этим сравниться? Если узнаю – расскажу»

- Геллен Кегн, 83-й кавалерийско-этекский полк луггнумских сточных крыс

Ниже описана лишь малая доля самых необыкновенных и экзотичных скакунов, что можно повстречать на полях брани Внешнего фронта.

Венумик

Не существует сведений о том, когда венумики впервые появились в Каликсиде, хотя маленькие колонии этих странных хищных ящеров обнаружили на джунглевых мирах сектора и даже на паре планет в Коронусе. Венумики – тощие, долговязые двуногие создания, что отлично научились добывать пропитание, охотясь на более мелких животных. Также они вырабатывают слабый яд, которым могут плеваться, чтобы замедлить более крупную дичь. Венумиков используют на нескольких мирах, чью природу не могут выдержать другие ездовые звери, и их всадники высоко отзываются, если не об их дружелюбии и запахе, то хотя бы о выносливости.

Венумик (Приспешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
29	15	32	44	40	18	28	21	09
Количество ран: 12				Скорость 7/14/21/42				
Общий БВ: 4				Броня: нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)»*, *«Скрытность (Лов)»*, *«Уклонение (Лов)»*.

Таланты: *«Сопротивляемость (Токсины)»*, *«Трудная мишень»*.

Особенности: *«Зверь»*, *«Парализующий яд»* †, *«Поджарый»*, *«Природное оружие»*, *«Пугливый»*, *«Размер (5)»*.

Оружие: режущие когти (холодное оружие, 1к10+3 Р, ББ 0, Примитивное (7), Отравленное (2) †), ядовитый плевок (лёгкое, 15 м., 1/-/-, 1к10+4 У, ББ 4, Отравленное (2) †).

Доступность: очень редкий.

† Свойство *«Отравленное»*, которой обладают атаки этого зверя, работает так, как описано в описании особенности *«Парализующий яд»*, а не по обычным правилам *отравленного* оружия.

Грокс

Гроксы – это одни из самых распространённых и известных зверей в Империуме. Это огромные пресмыкающиеся, которых разводят на мясо, используют как тягловую силу и которым находят много других применений. Этот домашний скот чрезвычайно агрессивен и территориален, но эти же качества, при должной дрессировке делают гроксов неплохими – хотя опасными и трудноуправляемыми – боевыми зверями. Говорят, что гроксовые кнуты так называются, потому что использовались пастухами этих зверей, но на деле мало кто решиться хлестнуть грокса таким, чтобы не вызвать у него приступ ярости.

Разъярённые гроксы почти неуправляемы. При этом они склонны нестись вперед, не разбирая дороги и топча все на своём пути – в том числе врагов – и сея хаос и опустошение, пока их всадники отчаянно цепляясь, пытаются удержаться на спинах скакунов и переждать бурю гнева. На Внешнем фронте есть несколько полков, использующие гроксов как вьючных и – от случая к случаю – ездовых животных.

Но каким бы не был норов грокса, присутствие такого зверя может оказывать положительное воздействие на боевой дух солдат, ведь мясо грокса, если больше ничего нет, намного лучшая альтернатива полевым пайкам. Эти животные очень большие и если в каждой стычке будет гибнуть по паре гроксов, личный состав будет всегда накормлен мясом. Конечно, некоторые гвардейцы считают, что поедание собственных ездовых зверей – это немного жутко, но другие находят это чрезвычайно вкусным.

Грокс (Приспешник)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
24	01	8/61	8/60	19	11	26	33	08
Количество ран: 18					**Скорость** 6/12/18/36			
Общий БВ: 8					**Броня:** толстая шкура (всё по 3)			

Умения: *«Бдительность (Вос)»*.

Таланты: *«Неистовство».*

Особенности: *«Зверь», «Неожиданно вкусный»* †, *«Паникёр», «Природная броня (3)», «Природное оружие», «Размер (6)», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Сверхъестественная Сила (+2)», «Свирепый», «Четвероногий»*.

Оружие: здоровенные лапы (холодное оружие, 1к10+8 У, Примитивное (7))

Доступность: скудный.

† Неожиданно вкусный: павшему гроксу всё ещё можно найти применение, и самое простое – это превратить его в чрезвычайно питательную и неожиданно вкусную еду. Такое мясо лучше обычных пайков, и если павший зверь относительно цел (а также был убит не *отравленным* и не *оружием Варпа*), то его можно съесть. Взрослого грокса хватит на то, чтобы кормить отделение из десяти гвардейцев три дня.

Лошадь всадников смерти Крига

В корпусах смерти Крига существуют собственные уникальные кавалерийские части – всадники смерти. Подобно солдатам с Крига, их лошади – безликие создания, облачённые в тяжёлые дыхательные аппараты и совершенно лишённые волос. Когда-то эти существа были конями, но годы генетических манипуляций вывели совершенную породу скакунов, готовых нестись в самое сердце битвы, нисколько не заботясь о собственной безопасности и выживании.

Лошадь всадников смерти Крига (Приспешник)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	01	7/50	6/48	32	10	25	34	06
Количество ран: 18					**Скорость** 8/16/24/48			
Общий БВ: 6					**Броня:** бронепластины (всё по 3)			

Умения: *«Бдительность (Вос)»*.

Таланты: *«Спринт», «Страдалец», «Трудная мишень».*

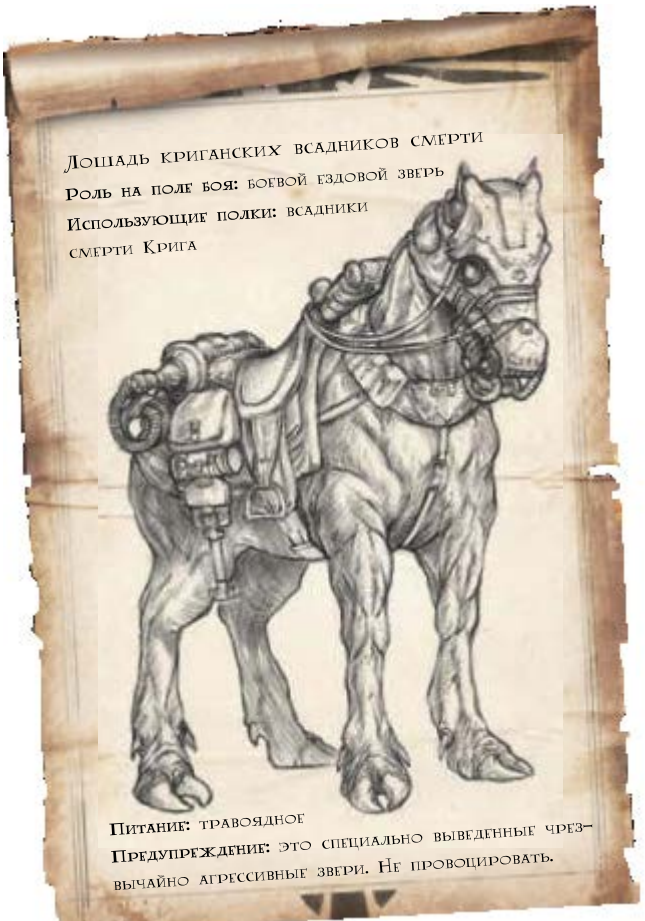
Особенности: *«Выращенный для войны», «Зверь», «Корена-стое», «Природное оружие», «Равнодушный»* †, *«Размер (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Сверхъестественная Сила (+2)», «Четвероногий»*.

Оружие: когти-копыта (холодное оружие, 1к10+7 Р, ББ 2, Примитивное (7)).

Доступность: очень редкий.

† Равнодушный *(Indifferent)***:** никаких пояснений по поводу этой особенности в книге нет.

Противогазы: лошади всадников смерти обычно отправляются в бой в противогазах, подобных тем, что носят их хозяева. Они считаются снаряженными респиратором или противогазом (см. стр. 196 **«Базовой книги правил Only War»**).



Лошадь

Лошади, обычные ездовые звери для большинства лихих всадников по всему Империуму, – плод поколений тщательного разведения, создавшего быстроногих и преданных своим всадникам скакунов. Крепкие, надёжные и верные кони приносили Имперской Гвардии миллионы побед на тысячах миров.

Лошадь (Приспешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	01	51	44	36	14	30	25	10
Количество ран: 18				**Скорость** 8/16/24/48				
Общий БВ: 4				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Уклонение (Лов)».*

Таланты: *«Спринт», «Трудная мишень», «Это просто царапина».*

Особенности: *«Выращенный для войны», «Зверь», «Коренастое», «Преданный», «Природное оружие», «Размер (5)», «Четвероногий».*

Оружие: копыта (холодное оружие; 1к10+5 У, ББ 0, Примитивное (6)).

Доступность: редкий.

Марру

Эти величественные крылатые кошачьи, известные как «марру», открытые вольным торговцем из династии Бриган на одном из миров глубоко в Коронусе, были завезены в Каликсиду и стали диковинкой среди благородных кругов. Их шкуры и изящные крылья можно увидеть в пиршественных залах, а живых марру демонстрируют гостям, стремясь развлечь и поразить последних. Но то, что сперва было образцом редкой красоты, стало источником огромного вреда, ибо марру плодились с огромной и почти неконтролируемой скоростью. Крин Бриган, один из отпрысков этой династии, первым определил, что эти существа, несмотря на свою капризность, годятся в ездовые звери, и принялся продавать их некоторым полкам Внешнего фронта.

Марру (Приспешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	01	45	34	39	15	6/42	23	15
Количество ран: 14				**Скорость** 8/16/24/48				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)».*

Таланты: *«Кошачье приземление», «Обострённые чувства (Слух)», «Подскок».*

Особенности: *«Вездеход», «Зверь», «Летун (8)», «Ночное зрение», «Размер (5)», «Сверхъестественное Восприятие (+2)», «Скрытный» †, «Смертоносное природное оружие», «Четвероногий»,*

Оружие: зубы и когти (холодное оружие; 1к10+4 Р, ББ 0).

Доступность: чрезвычайно редкий.

† Скрытный *(Stealthy)***:** никаких пояснений по поводу этой особенности в книге нет.

Мукаали

Мукаали – это существа, идеально приспособившиеся к жизни в удушающей жаре среди песчаных дюн. Широкие лапы этих рослых длинноших зверей позволяют им передвигаться по зыбучим пескам и преодолевать другие опасности пустынь. Мукаали – очень спокойные создания, которых чрезвычайно непросто разозлить. Это делает их плохими боевыми зверями, но многие полки лихих всадников – в первую очередь, талларнцы – всё равно используют мукаали.

Мукаали очень выносливы, за счёт чего могут без остановок покрывать огромные расстояния по самой негостеприимной местности. Эти крепкие звери способны подолгу двигаться, обходясь без еды и воды, что делает их очень привлекательными в долгих кампаниях, где ожидаются трудности со снабжением. Фактически, мукаали намного более выносливы, чем их всадники, а потому их способность выносить тяготы редко подвергается чему-то напоминающему настоящее испытание.

Те талларнские лихие всадники, что предпочитают мукаали, используют своих зверей, чтобы, пользуясь их неутомимостью, переманеврировать противника и нанести удар с неожиданного направления.

Мукаали (Приспешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
21	01	7/54	6/46	22	10	35	10	14
Количество ран: 20				**Скорость** 8/16/24/48				
Общий БВ: 6				**Броня:** загрубелая шкура (всё по 3)				

Умения: *«Бдительность (Вос)».*

Таланты: *«Железная челюсть», «Сопротивляемость (Жара)», «Это просто царапина».*

Особенности: *«Вездеход (Только в пустынях)», «Выносливый», «Зверь», «Коренастое», «Мирный», «Природная броня (3)», «Природное оружие», «Размер (6)», «Сверхъестественная Выносливость (+2», «Сверхъестественная Сила (+2)», «Четвероногий»*

Оружие: копыта (холодное оружие, 1к10+7 У, ББ 0, Примитивное (7)).

Доступность: редкий.

Урсир

Эти крупные шестилапые всеядные звери с ледяной планеты Модрубео IV, что в пространстве Коронус – любимые ездовые звери «Бешеных», мартребского 99-го полка. Известные на своей родине как свирепые охотники с острыми когтями и могучими челюстями, урсиры покрыты густым мехом, чей цвет медленно меняется, подстраиваясь под окружение. Несмотря на размеры, урсиры передвигаются стремительными скачками, покрывая большие расстояния быстрее, чем от них ожидаешь. Это очень независимые звери, и заставить их возить себя могут только достаточно упорные и терпеливые всадники.

Разъярённые урсиры – это смертоносные чудовища, сокрушающие врагов передними лапами. Для этого они обычно поднимаются и встают на задние – приём, равно опасный не только для противника, но и для неумелого всадника – особенно, когда урсир наносит удар по собственному почину. На Внешнем фронте немало солдат Северова домината пало духом и бежало, столкнувшись со свирепой урсировой кавалерией.

Урсир (Приспешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	01	7/51	6/41	23	14	31	29	16
Количество ран: 16				Скорость 8/16/24/48				
Общий БВ: 6				Броня: нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Скрытность (Лов)».*

Таланты: *«Железная челюсть», «Сокрушительный удар».*

Особенности: *«Выращенный для войны», «Зверь», «Размер (5)», «Сверхъестественная Выносливость (+2», «Сверхъестественная Сила (+2)», «Свирепый», «Смертоносное природное оружие», «Четвероногий».*

Оружие: смертоносные зубы и когти (холодное оружие, 1к10+9 Р, ББ 0).

Доступность: чрезвычайно редкий.

Уцернокс

Уцерноксы – крупные, умеренно территориальные травоядные с забытого коронусского мира. Это большие четвероногие с толстой сегментированной шкурой и внушительными рогами, одна пара которых растёт на морде, а вторая образует здоровенный гребень на голове. Вольные торговцы из династии Белероф распространили этих зверей по нескольким агромирам Каликсиды, в надежде, что их можно будет разводить на мясо или использовать как тягловую силу. Однако уцерноксы оказались не миролюбивыми травоядными, а непокорными хитрецами, склонными к вспышкам страшной жестокости, что из-за чего большинство крестьян просто отпустили этих зверей на волю. Когда началась война на Внешнем фронте, и немало планет было истощено тяжелыми поборами, несколько агромиров отловили одичавших уцерноксов и отправили их в качестве своей десятины. Хотя сперва этих зверей забивали и ели, некоторые полки – например, ринский 3-й полк лихих всадников, чьи лошади пали от чумы, – осознали, что ездить на уцерноксах проще, чем есть их. Кроме того, уцерноксы известны тем, что это одни из немногих зверей, что могут возить на себе огринов без предварительных кибернетических аугментаций.

Уцернокс (Приспешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
21	01	60	8/60	25	11	18	31	09
Количество ран: 18				Скорость 8/16/24/48				
Общий БВ: 8				Броня: чешуя (3 на всё)				

Умения: *«Бдительность (Вос)»*

Таланты: *«Железная челюсть», «Это просто царапина».*

Особенности: *«Выносливый», «Зверь», «Природная броня (3)», «Размер (6)», «Сверхъестественная Выносливость (+2)», «Свирепый», «Четвероногий».*

Оружие: удар головой (холодное оружие; 1к10+6 У, ББ 0).

Доступность: очень редкий.

Этекс

Этексы – это крупные и агрессивные пресмыкающиеся хищники, известные дурным нравом и способностью с поразительной скоростью пожирать сырое мясо. У этексов толстые и мускулистые передние лапы, позволяющие быстро передвигаться по родным джунглям Верслога и хватать добычу перед тем как растерзать её чудовищными челюстями. Задние же лапы этих зверей, напротив, короткие и позволяющие этексу удерживать равновесие и не слишком выделяться.

Нескольким полкам Внешнего фронта – в том числе харакскому 21-му уланскому – было приказано освоить боевое применение таких зверей. Харакцы известны, как своей эффективностью, так и очень малым количеством ранений, полученных гвардейцами от ненасытных этексов. Дрессировка, длившаяся поколениями, дала плоды – теперь в среднем, лишь одному солдату из четырех требуется бионическая замена конечностей из-за связанного с этексами инцидента.

83-й полк луггнумских сточных крыс также получил этексов в качестве ездовых зверей – это решение Департаменто Муниторум немало удивило всех сопричастных, в особенности – солдат самого 83-го, что ждали снаряжения для туннельных боёв, в которых так прославился их полк. Преобразованные в лихих всадников, луггнумцы приспособились к новым обстоятельствам и стали неплохим – если не выдающимся – кавалерийским полком, немного отличившимся на Герваре. Этексы показали, что умеют выживать в пепельных пустошах не хуже своих хозяев, и потому луггнумский 83-й сыграл важную роль в охране

линии Друри-Кобхен, уязвимой из-за вулканической активности планеты.

Этекс (Приспешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	01	50	44	29	13	28	22	09
Количество ран: 14					**Скорость** 6/12/18/36			
Общий БВ: 4					**Броня:** чешуя (3 на всё)			

Умения: *«Бдительность (Вос)»*, *«Скрытность (Лов)»*, *«Уклонение (Лов)»*.

Таланты: *«Сокрушительный удар»*.

Особенности: *«Выращенный для войны»*, *«Зверь»*, *«Природная броня (3)»*, *«Размер (5)»*, *«Свирепый»*, *«Смертоносное природное оружие»*, *«Четвероногий»*.

Оружие: острые когти и зубы (холодное оружие; 1к10+7 Р, Разрывающее).

Доступность: редкий.

Создание новых скакунов

Существует множество самых разных зверей, что можно встретить в полках лихих всадников и перечисленные выше – это лишь малая доля огромного разнообразия самых необычных созданий, на которых гвардейцы за тысячелетия ехали в бой. Если ведущие и игроки захотят создать собственных скакунов для своих лихих всадников, они могут воспользоваться приведёнными ниже правилами.

Определение характеристик скакуна

Создавая нового скакуна, отталкивайтесь от приведённого ниже профиля. Это основа, которую ведущий и игроки могут улучшить, распределив шестьдесят дополнительных очков между характеристиками. Ни одну характеристику нельзя поднять больше чем на тридцать очков. Кроме того, помните, что такие характеристики как Интеллект и Товарищество скакуна не могут подниматься выше двадцати очков, кроме особых случаев, дозволенных ведущим.

Скакун (Приспешник)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	01	30	30	30	10	25	20	10

Очки способностей

Определившись с характеристиками, ведущий и игроки должны решить, какими умениями, талантами и особенностями будет обладать создаваемый скакун. Для этого у них есть двенадцать очков, которые можно потратить описанными ниже способами.

Умения скакуна

Все скакуны изначально имеют умения *«Бдительность»* и *«Выживание»* на ранге 1 (Обученный). Ведущий и игроки могут приобрести для скакуна одно или несколько дополнительных умений из нижеприведённого списка (также на ранге 1), тратя по одному очку за умение.

Возможные умения: *«Атлетика»*, *«Скрытность»*, *«Уклонение»*.

Таланты скакуна

Изначально скакуны не имеют никаких талантов. Ведущий и игроки могут приобрести для скакуна один или несколько дополнительных талантов из нижеприведённого списка, тратя по одному очку за талант.

Возможные таланты: *«Бой вслепую»*, *«Всё видавший»*, *«Железная челюсть»*, *«Крепкий орешек»*, *«Кошачье приземление»*, *«Неистовство»*, *«Обострённые чувства (Одно чувство)»*, *«Подскок»*, *«Сокрушительный удар»*, *«Сопротивляемость (Одна любая)»*, *«Спринт»*, *«Трудная мишень»*, *«Это просто царапина»*.

Особенности скакуна

Все скакуны изначально имеют особенности *«Зверь»*, *«Размер (5)»* и *«Природное оружие»*. Ведущий и игроки могут приобрести для скакуна одну или несколько дополнительных особенностей из нижеприведённого списка, тратя по одному очку за особенность (некоторые из этих особенностей – новые, их описание можно найти в разделе **«Особенности скакунов»**)

Возможные особенности: *«Амфибия»*, *«Вездеход»*, *«Выносливый»*, *«Выращенный для войны»*, *«Коренастое»*, *«Летун (8)»*, *«Машина (2)»*, *«Мирный»*, *«Неумирающее»*, *«Ночное зрение»*, *«Паникёр»*, *«Парализующий яд»*, *«Поджарый»*, *«Ползучее»*, *«Преданный»*, *«Природная броня (3)»*, *«Пугливый»*, *«Размер (6)»*, *«Регенерация (1)»*, *«Сверхъестественная характеристика (Выберите одну)»*, *«Свирепый натиск (+3)»*, *«Слепое»*, *«Смертоносное природное оружие»*, *«Страх (1)»*, *«Четвероногий»*, *«Эхолокация»*.

Оружие скакуна

Некоторые скакуны обладают мощными копытами или острыми когтями, другие могут похвастаться страшными зубами и ядовитой слюной. Ведущий и игроки могут приобрести для атак скакуна одну или несколько дополнительных особенностей из нижеприведённого списка, тратя по два очка за особенность.

Возможные свойства: *«Бритвенной остроты»*, *«Коррозийное»*, *«Проверенное (2)»*, *«Разрывающее»*, *«Отравленное (2)»*.

Кроме того, некоторые скакуны способны атаковать врага на расстоянии, плюя ядом или выпуская шипы. Ведущий и игроки могут приобрести для скакуна возможность совершать стрелковые атаки, имеющие один из нижеприведённых профилей за три очка.

Возможные стрелковые атаки: дыхательное оружие (лёгкое, 10 м., 1/-/-, 1к10+2 У, ББ 0, Распыляющее), выстрел шипом (лёгкое, 15 м., 1/-/-, 1к10+4 У, ББ 4).

Определение количества ран

Все скакуны изначально имеют двенадцать ран. Скакун получает +2 дополнительные раны за каждое очко, оставшееся не потраченным к концу создания скакуна.

Примечания и FAQ

В эту русскоязычную версию **«Молота Императора»** мною включена единственная существующая эррата – вносимые ей поправки уже вставлены в текст, а идущий в комплекте с ней FAQ вы видите на этой же странице. Кроме того, я дополнил книгу материалами из готового приключения **«Final Testament»** – описанием нового каликсидского полка. Как и всегда, я затыкал получавшиеся при оформлении белые пятна цитатами и выдержками из разных источников. В таблице дан полный перечень всех подобных включений с их источниками.

Страница	Врезка	Источник
Стр. 8	Цитата «Не бойся трудностей…»	Официальное приключение **«Salvaging Solace»**
Стр. 11	Цитата «Мне недостаточно одержать победу…»	Кодекс Имперской Гвардии (5-я редакция)
Стр. 19	Цитата «Вальхалльцы не любят холод…»	Кодекс Имперской Гвардии (5-я редакция)
Стр. 22-24	Описание полка «Луггнумские сточные крысы»	Официальное приключение **«Final Testament»**
Стр. 35	Цитата «Казнить вас сейчас…»	Трилогия «Последний шанс»
Стр. 37	Цитата «Литания зажигания»	Журнал «Белый гном», № 67
Стр. 45	Цитата «Кадия держится!»	«Падение Кадии»
Стр. 46	Цитата «Дайте мне пушку…»	Трилогия «Последний шанс»
Стр. 62	Цитата «Увидеть, как враг ломает строй…»	Кодекс Имперской Гвардии (8-я редакция)
Стр. 66	Цитата «Ничто не может сравниться…»	Официальное приключение **«Eleventh Hour»**
Стр. 70	Врезка «Снайпер Маггог …»	Кодекс Имперской Гвардии (5-я редакция)
Стр. 74	Цитата «Подкрадись к нему сзади…»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 85	Цитата «Мир? В эти времена не может быть мира»	Кодекс Имперской Гвардии (5-я редакция)
Стр. 98	Цитата «Человек, что забыл о своём долге…»	Кодекс Имперской Гвардии (8-я редакция)
Стр. 103	Врезка «Штурмовой лазган»	«Книга инквизитора» (дополнение к **Dark Heresy**)
Стр. 107	Врезка «Силовой двуручный меч»	«Книга инквизитора» (дополнение к **Dark Heresy**)
Стр. 109	Цитата «Дисциплина и слепое повиновение…»	Официальное приключение **«Salvaging Solace»**
Стр. 112	Цитата «Когда сражаешься с врагами человечества…»	Официальное приключение **«Salvaging Solace»**
Стр. 114	Цитата «Лучший способ усовершенствовать оружие…»	«Имперская броня», т. 1
Стр. 116	Цитата «Когда попадёшь на пустотный корабль…»	Официальное приключение **«Salvaging Solace»**
Стр. 120	Врезка «Стандартный лазган M-G (Укороченный)»	«Памятка имперского гвардейца»
Стр. 121	Врезка «Катачанские ножи»	Кодекс «Катачанцы» (3-я редакция)
Стр. 124	Цитата «Я видел войну во всех её проявлениях…»	Кодекс Имперской Гвардии (5-я редакция)

Вопрос: если персонаж перешёл в *продвинутую специальность* (или переключился на обычную из числа доступных ему), должен ли он возвращать кибернетические имплантаты, что были частью специального снаряжения его прошлой специальности?

Ответ: хотя при получении *продвинутой специальности* или переходе в обычную, специальное снаряжение персонажа меняется, обычно он не должен возвращать кибернетические имплантаты или вживляемые системы, которые получил раньше – это непрактично с точки зрения логистики. Однако если такие имплантаты будут повреждены или уничтожены, персонажу будет сложнее найти замену, ведь они больше не являются частью его специального снаряжения.

Вопрос: если персонаж переходит в новую специальность (обычную, не *продвинутую*), получает ли он начальные умения и таланты этой новой специальности?

Ответ: как описано в разделе **«Получение продвинутых специальностей»** на стр. 52, новая специальность персонажа «заменяет все *склонности* и специальное снаряжение», а сам персонаж «сохраняет все улучшения, что он приобрел ранее» (что включает в себя начальных умения, таланты и другие улучшения этой специальности). Начальных умений и талантов новой обычной специальности он не получит.

Вопрос: некоторые готовые полки имеют *стандартные наборы*, отличающиеся от тех, что у них должны быть по правилам (например, касркины). Нет ли ошибки?

Ответ: ошибки нет. Некоторые изменения внесены специально, чтобы лучше отразить суть этих полков.

Only War™

Hammer of the Emperor™

Приготовьтесь к войне, что не знает конца!

Солдаты Имперской Гвардии решительно дают отпор всем ужасам галактики. Хватайте новое оружие и проходите переподготовку, чтобы, наперекор всему, одолеть своих врагов!

Новые варианты создания полков, новые прославленные полки – такие как аттильские лихие всадники, касркины и даже Танитский первый и единственный – а также правила на смешанные полки откроют игрокам новые способы вести войны в сорок первом тысячелетии.

Продвинутые специальности позволят заматеревшим гвардейцам отточить свои навыки до бритвенной остроты и стать лучшим бойцом, снайпером или танковым асом в полку.

Встречайте новое смертоносное оружие, аугментику и даже ездовых зверей, снабжённых подробными правилами верховых боев, а также новые таланты и приказы для ваших персонажей.

Отправляйтесь на войну, имея за спиной всю мощь Имперской Гвардии!

Для использования этого дополнения необходима «**Базовая книга правил Only War**».

Hammer of the Emperor IG04
ISBN: 978-1-61661-655-7
9 781616 616557 53995
1619MAR13

Games Workshop®

www.FantasyFlightGames.com